

msxclub

N.º 21 Noviembre 1986 - PVP 175 pts. (Inc. IVA)

DE PROGRAMAS

¡SENSACIONAL!
3.º CONCURSO DE
PROGRAMAS MSX
y además continuamos con
Miniprogramas y Booga
Boo. Trabaja y prueba
suerte.

CLUB DE MAILING

Nueva sección de compras
muy útiles.

BASIC PLUS

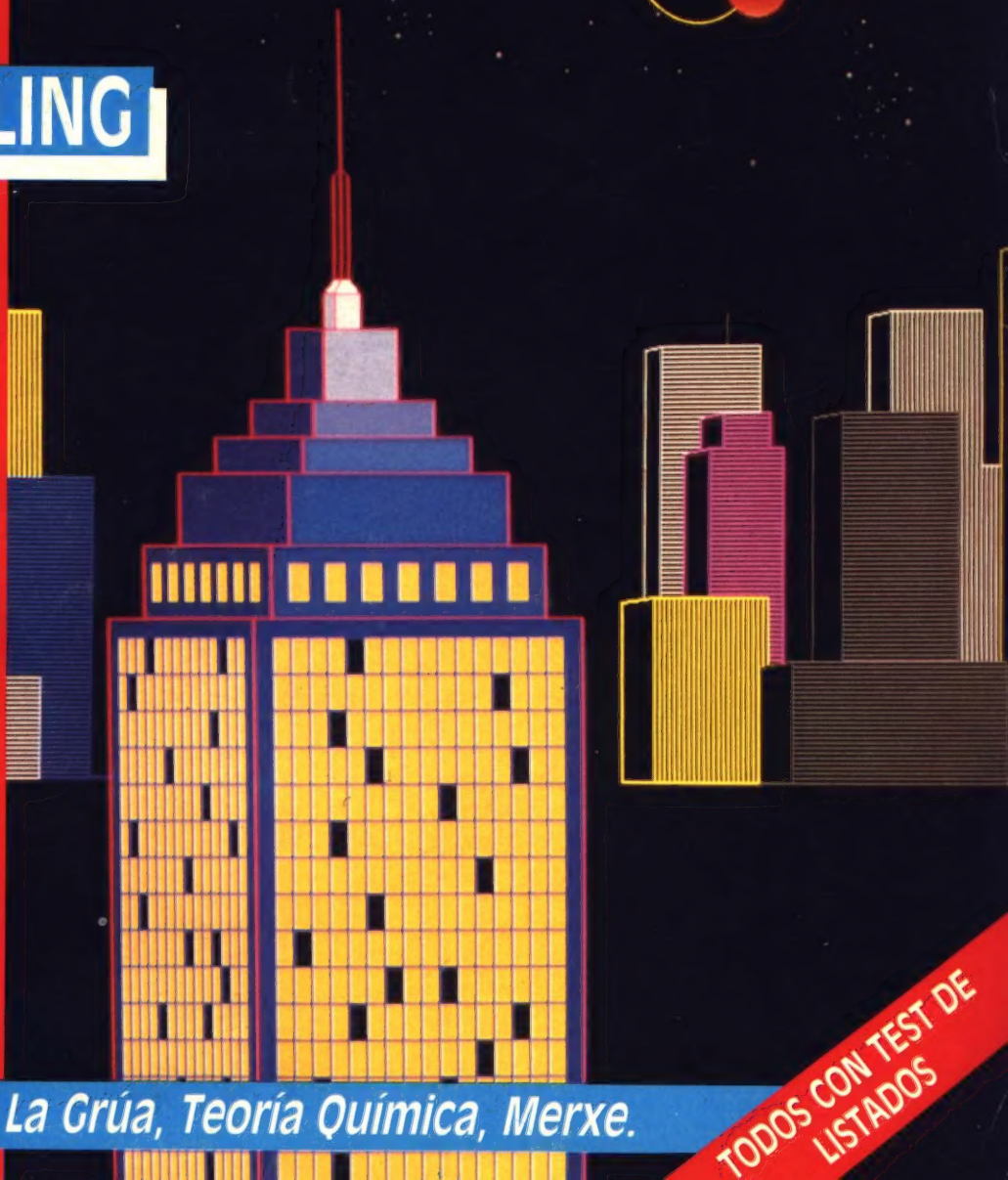
Te indicamos cómo
funciona la ampliación
del Basic MSX.

SPRITES EN PANTALLA

Profundizamos uno de los
aspectos más atrayentes
de tu aparato.

PROGRAMAS:

La Brisca, Gráficos I y II, La Grúa, Teoría Química, Merxe.



TODOS CON TEST DE
LISTADOS

ATREVETE CON LAS UTILIDADES MAS PRACTICAS PARA TU MSX

UTILES
con
POTENCIA



ESTAREMOS EN S.I.M.O. PABELLON 10
NIVEL SUPERIOR STAND C 18

¡IMAGINA!



BASIC TUTOR 1 y 2

Sin ocupar memoria posibilita al usuario consultar cualquier información referente a las instrucciones de programación en BASIC. Las consultas pueden efectuarse en cualquier momento ya que BASIC TUTOR es transparente a programas que escribamos o carguemos en memoria.

SUPER SPRITES

Permite aumentar la capacidad de gestión y edición de nuestro MSX. Potente editor de formas de distintos tamaños y colores, pudiendo ser salvadas o cargadas desde cualquier otro programa, permitiendo el control de velocidad, orientación y cambio de formas de sprites.

SIDE PACK

Permite acceder a múltiples funciones desde cualquier programa dada su transparencia. Entre otras nos proporciona una potente calculadora científica, reloj alarma programable, copia de pantallas por impresora... SIDE PACK será un inseparable de tu ordenador.

Disponer de una sensacional calculadora residente en tu MSX, a tu alcance en cualquier instante, con sólo tocar un tecla. Un reloj alarma programable.

Copiar por impresora las pantallas de tus programas. Crear fantásticos efectos de animación. Disponer formidables editores de sprites y avanzadas instrucciones para su manejo. ¡¡IMAGINA!!

Consultar un completo prontuario de tu BASIC MSX interactivamente... sólo con conectar uno de nuestros programas y ¡a funcionar! ¡ASI DE FACIL!

¡IMAGINA!!

IDEA TEXT

Procesador de textos de fácil manejo. Máxima potencia de trabajo. 42 K libres de Memoria. EDITOR de página entera con control total de márgenes, identaciones, centrado, espacios, encabezados, pies de página, movimiento e inserción de bloques, etc. Trabaja con cualquier impresora. Compatible con IDEA BASE y DIM CALC. Permite salvar en cinta o disco.

IDEA BASE

Impresión de etiquetas y listados. 42 K de memoria libre de trabajo. Ordenación de registros. Menús conversacionales e interactivos. Puede salvar o grabar en cinta o disco. Es compatible con IDEA TEXT y DIM CALC.

CALCULATOR NEW

La más potente calculadora científica que puedes comprar para tu ordenador. Programa pensado para todas aquellas personas que requieran un potente soporte matemático, rápido y sencillo de usar.

NUESTRO DEPARTAMENTO
de M.C. está a su disposición

Consúltenos:
Tel. 253 74 00

Pedidos: 254 5128

*Delegados y distribuidores
en todo el país



IDEALOGIC

c/. Valencia, 85 — 08029 Barcelona
Tel. 253 74 00 - 253 90 45

MSX EN EXPANSION

El estándar MSX goza de buena salud. A pesar de los embates de los ordenadores de la competencia, ya que no podemos hablar de norma pues tales aparatos carecen de ella, el sistema MSX mantiene unos excelentes niveles de ventas según fuentes fidedignas. Pero no se trata sólo de mantener el mercado, sino de expandirlo a todos los niveles.

Para ello los principales fabricantes han decidido intensificar sus campañas y, sobre todo, dar una mayor información al usuario acerca de las peculiaridades de los aparatos MSX, tanto de la primera como de la segunda generación.

En este punto es de esperar que la información sea fundamentalmente esclarecedora en dos aspectos. En el primero poner en conocimiento de los usuarios de MSX de la primera generación, que no se verán desasistidos pues la misma tiene cuerda para rato, ya que la segunda generación es un avance destinado a aquellos profesionales que necesiten de una mayor capacidad gráfica. Una capacidad gráfica que no tiene, por ejemplo, los grandes ordenadores personales, los cuales están destinados a la gestión de empresas.

El segundo de los aspectos es destacar la validez del sistema MSX no sólo en cuanto a su compatibilidad inter aparatos, sino en su compatibilidad con aparatos de la gama IBM, la cual por cierto muy pronto sacará una máquina con diskettes de 3,5", y con periféricos que permitirán el acceso directamente desde el hogar a bancos de datos, cuentas corrientes bancarias, comunicaciones vía modem, etc.

Además de lo apuntado hay otro dato que indica la buena salud del estándar. La compañía Sony, entre otras, iniciará en breve la comercialización de MSX en Portugal. Asimismo en Argentina, donde MSX CLUB es bien conocida de los usuarios del *Talent MSX*, y desde hace unos meses del Spectravideo, también se comercializarán otras marcas MSX como la Hitachi, por ejemplo.

Por encima de las modas o las prepotencias publicitarias, no cabe duda de que la norma se expande por el mundo.

MANHATTAN TRANSFER, S.A.

Sumario

msxclub
de PROGRAMAS

Año II - N.º 21 - Noviembre 1986 - Sale el día 1 de cada mes.
P.V.P. 175 Ptas. (Inc. IVA y sobretasa aérea Canarias).

4 LINEA DIRECTA

Respondemos a las inquietudes de nuestros lectores y a los problemas técnicos que se les presentan.

6 TABLON DE ANUNCIOS

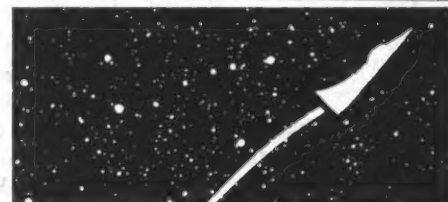
Dos inserciones gratuitas para compra, venta e intercambio de software original.

8 COLISION

Por Joaquín López
Tercera parte de la serie «En torno a los sprites».

13 PROGRAMAS

13 La Brisca
24 Gráficos I
26 La Grúa
31 Teoría Química
36 Merxe
38 Gráficos II



18 BASIC PLUS (I)

Por Willy Miragall
Posibilidad de trabajar con 35 pantallas e intercambiarlas instantáneamente.

22 MONITOR AL DÍA

Las novedades más interesantes dentro del mundo de MSX.

24 MINIPROGRAMAS

Un concurso para los que empiezan con el ordenador y también para los expertos.

25 TERCER CONCURSO MSX

Iniciamos el Tercer Concurso de Programación MSX.

28 CAZA PIRATAS

En el Centenario de la Convención de Berna procuramos hacer respetar los derechos de autor.

msxclub
de PROGRAMAS

es un producto S.T.R. Asociados para MANHATTAN TRANSFER, S.A.

Director Editorial: Antonio Tello Salvatierra.

Director Ejecutivo: Birgitta Sandberg.

Redacción: Silvestre Fernández, Claudia T. Helbling. Dpto. Informática: Juan Carlos González.
Colaboradores: Marcelo Tello, J. A. Castillo Rivas, José García Ruiz, Federico Alonso, Willy Miragall. Diseño y Maquetación: Félix Llanos, Luis Martínez. Ilustraciones: Carlos Rubio. Foto portada: Fototeca, IMAGE BANK.
Dpto. Suscripciones: Silvia Soler. Redacción, Administración y Publicidad: Roca i Batlle, 10-12, 08023 Barcelona. Tel. (93) 211 22 56. Distribuye: GME, S.A. Pza. de Castilla 3, 15.º E. 2, 28046 Madrid.
Tel. (91) 315 09 42. Fotomecánica: Llovet, S.A. Imprime: GREFOL, S.A.
Todo el material editado es propiedad exclusiva de MANHATTAN TRANSFER, S.A. Está prohibida la reproducción total o parcial por cualquier medio del contenido de esta publicación sin la correspondiente autorización escrita.



UN POCO DE TODO

Tengo un buen paquete de problemas que me han ido apareciendo:

—¿Qué es la RAM dinámica?

—¿Dónde puedo conseguir un mapa con todas las rutinas BIOS, variables del sistema, etc.? Si no lo consigo, ¿pensáis publicar uno vosotros?

También tengo un par de quejas:



—En el «Especial Código Máquina» de MSX EXTRA no explicabais bien algunas variables del sistema. Por ejemplo: &HF6E4, pila usada en labores de recogida de basura. ¿A qué hacéis referencia con eso?

—¿Por qué las casas de software tardan tanto en lanzar sus adaptaciones para MSX. Es una discriminación hacia el estandar o es falta de equipos de programadores especializados en el manejo de ordenadores MSX?

—¿Existen instrucciones que actúen directamente sobre el registro PC? No me refiero a instrucciones de salto tipo JP NN o derivadas, sino a LD PC, NN, LD HL, PC, etc.

—Si el Z80 no puede direccionar más allá de 65536 bytes, ¿cómo es que hay ordenadores de 128 Kbytes con

un Z80 como micro?

Javier Pérez Montes
Barcelona

—La RAM dinámica es un tipo de memoria de acceso aleatorio que necesita ser alimentada permanentemente, porque en otro caso pierde la información que contiene. La RAM estática, por el contrario, permite desconectar el ordenador sin que se altere la información, aunque, a decir verdad, suele obtenerse a partir de RAM dinámica de bajo consumo alimentada con baterías.

—Para obtener la información que desea sobre el sistema hay que ser, como mínimo, primo de un alto cargo, puesto que ésta se halla en poder exclusivo de los fabricantes. Si te sirve de consuelo, los programadores de esta casa estamos como tú, a la espera de conocer un poco más, gracias a la publicación de algún nuevo libro especializado. La información extra la tenemos que conseguir a golpe de paciencia y desensamblador, eso sí, la compartimos con vosotros inmediatamente.

—Detallar una por una todas las variables del sistema es una tarea casi enciclopédica. Ten presente que ocupan algo más de tres mil bytes. En fin, en el número 23 de nuestra revista hermana MSX EXTRA, y dentro de la sección CALL, se explica qué es la «recogida de basura».

—El motivo de que tardan tanto las adaptaciones al MSX no es otro que su dificultad. Hay que pensar que el estandar es de los pocos microordenadores que disfruta de un procesador de video independiente. El VDP está cargado de ventajas, pero no puede competir en velocidad de acceso contra ordenadores que emplean parte de la memoria en contener la pantalla. Así, un programa fabricado para el SPECTRUM o para algún AMSTRAD puede resultar imposible de convertir a

MSX si la velocidad de los gráficos es crítica. En contrapartida, un programa hecho para MSX que aproveche la facultad de manejar figuras móviles, quizás sea inadaptable a las referidas máquinas, ya que éstas no pueden manejar SPRITES. En la práctica, la conversión suele llevarse a buen término, aunque a costa de reescribir gran parte del programa.

—No existe instrucción alguna que controle directamente el PC. Las únicas son las de salto y los CALLS. Deduzco, empero, que lo que pretendes con algo como LD HL, PC es saber en qué lugar de la memoria se encuentra la ejecución del programa. Esto suele hacerse empleando algo parecido a esto:

10 LD HL, &E9E1
20 LD (Dirección), HL
30 CALL dirección

La cosa funciona así:

El registro HL es cargado con los códigos de POP HL y JP (HL) y su contenido puesto en una posición de memoria en la que se sepa que no hay nada vital. Cuando el programa haga un CALL a la referida posición, lo primero que encontrará será un POP HL, que servirá para sacar de la pila la dirección de retorno de la rutina y pasársela a HL. Como la siguiente instrucción es un JP (HL), el programa seguirá su ejecución en la siguiente instrucción al CALL, pero sabiendo, gracias al registro HL, el lugar de la memoria donde nos encontramos.

—En efecto, el Z80 no puede direccionar memoria más allá de 216. Sin embargo, el sistema MSX incorpora un CHIP encargado de conmutar páginas de memoria, de suerte que el microprocesador pueda leer muchas páginas diferentes, en bloques de 64K. Cada una de las páginas tiene una longitud de 16K, y el sistema de conmutación de ranuras es capaz de manejar hasta 64 de éstas. Por consiguiente, la máxima memoria direccionable por

los MSX es de 1M (1000K), aunque en un momento determinado sólo puede haber cuatro páginas a la vista de la CPU.

Como puedes observar, es perfectamente factible que haya ordenadores de 128K (o más) con un Z80. Por cierto, SONY presentó en la edición de SONIMAG del año pasado una tarjeta de 256K de RAM para los MSX, aunque no he vuelto a saber de ella.



MODEM

Desearía que me contestaran a estas dos preguntas:

—¿Qué precio tiene el MODEM MSX modelo SVI-808.

—¿Hay alguna impresora matricial que sea MSX y que escriba, por lo menos, en rojo y en negro? ¿Cuál es su precio?

Jacobo Sánchez Luna
Alicante

—El MODEM/RS 232 que citas cuesta unas 17.000 ptas.

—No hay ninguna impresora matricial MSX que reúna las características que tú pides. Sin embargo, puedes tratar de adquirir una SEIKOSHA GP-700 A, que dispone de un conector CENTRONICS compatible con los MSX. Es la única impresora en color asequible (unas 75.000 ptas.), y puede imprimir en negro, magenta, rojo, amarillo, verde, cyan y azul. Trabaja en 80 columnas a 50 cps (caracteres por segundo). El inconveniente es que es incapaz de sacar los caracteres gráficos de los MSX.

ML FX1

Poseo un ordenador MIT-SUBISHI ML FX1 de 80K RAM. El problema es que los programas de más de 32K no me cargan. Quizás sea debido a que tiene localizada la RAM en el slot 3. ¿Qué se puede hacer para cargarlos?

José Muñoz
San Sebastián

El fallo está donde tú dices. Ahora bien, la solución al problema no es nada sencilla. Lo único factible es desproteger cada programa y sustituir, desde el código máquina, todas las instrucciones OUT (hA8), hA0 por OUT (hA8), hAF. En fin, quizás lo más práctico sea resignarse a perder los programas que no cargan. De cualquier forma, el defecto no obedece a un fallo en el ordenador, que entra dentro del estándar, sino a los programas que no tienen en cuenta que la RAM de las dos primeras páginas puede instalarse en un slot diferente al 2. Suele suceder lo mismo que te ocurre a ti en los ordenadores con cartucho de ampliación.



AYUDA A LOS JUEGOS

Aquí os mando un POKE para el programa CLAPTON de MSX. Cargáis el programa con BLOAD «cas:». A continuación colocáis el siguiente POKE: POKE &HA069,n donde «n» es el número de vidas que queráis. Luego de esto, si hacéis POKE &HB1AA,9, los enemigos no os dispararán. Tras esto, sólo resta ejecutar el programa y ya está.

Francisco Javier Paz.
(Madrid)

Muchas gracias por el truco, estamos seguros de que todos los poseedores de CLAPTON te lo agradecerán mucho más.

ENSAMBLADOR

Quisiera que me indicaraís el precio de un ensamblador, en especial el «GEN» de SONY. Poseo un HIT-BIT HB55P de 16K. ¿Puedo cargar el ensamblador en mi ordenador? El ensamblador ¿existe en cinta o en cartucho?

Francisco Rubio Delgado
(Salamanca)

De poco te va a servir conocer el precio de «GEN»



LENGUAJES

Me gustaría que me contestaran a las siguientes preguntas:

—¿Cuánto cuesta un cartucho o un cassette de ENSAMBLADOR? ¿y de PASCAL?

—¿Existe el juego Comando para MSX?

—¿Qué debo hacer para que al utilizar ON SPRITE GO-SUB el ordenador sólo cumpla la condición cuando choquen determinados SPRITES?

—¿Cómo puedo conseguir que se invierta el dibujo de un carácter como cuando se coloca el cursor encima de dicho carácter?

Augusto Cruaños
Castelldefels (Barcelona)

—Tanto el compilador de PASCAL como el ENSAMBLADOR se encuentran en cinta y están en el catálogo de SONY. El precio del pri-

mero es de 4.400 ptas. y el del segundo de 3.900 ptas.

—Parece ser que el juego Comando va a ser adaptado para MSX en un futuro próximo.

—Lo que deseas saber sobre las colisiones de SPRITES es explicado en un artículo contenido en este mismo ejemplar.

—Para invertir un carácter es preciso encender todos los puntos apagados y viceversa. Puedes hacerlo empleando la función XOR. Supón que lees un dato de la VRAM, correspondiente al patrón de un carácter cualquiera, y lo asignas a la variable A. Pues bien, haciendo $A = A \text{ XOR } 255$ conseguirás invertir el estado de todos los bits. Únicamente resta que pongas el resultado en el mismo sitio de donde sacaste el dato, y repitas la operación en los ocho bits que forman el carácter, para obtener lo que deseas.

(aproximadamente 4.000 ptas.) si a tu ordenador no le amplías la memoria mediante una unidad de expansión a 64K. «GEN» es comercializado por SONY en formato de cassette.

CUESTIONES DIVERSAS

Quisiera hacer las siguientes preguntas:

—¿Para qué sirven las salidas AUDIO/VIDEO?

—¿Existe alguna instrucción BASIC para la autoejecución de los programas aparte de LOAD «...»,r?

—¿Existe algún interfaz para

imprimir texto o imagen sobre video?

Adolfo Pérez
(Santoña)

La salida AUDIO que incorporan los aparatos MSX está prevista para poder conectar el ordenador a un equipo de alta fidelidad. La salida video está pensada para conectar el ordenador a un monitor.

Además de LOAD «...»,r, para la ejecución automática de programas existe una instrucción que no viene reseñada en los manuales y que cumple el mismo cometido. Se trata de RUN «nomprog», que no es otra cosa que una variante de LOAD «nomp.»r. Es decir: estas dos instrucciones sirven exactamente para lo mismo; para que un programa grabado en formato ASCII se autoejecute.

En cuanto al sobreimpresionador de imagen en video, existe para la segunda generación de MSX, hay diversos modelos de MSX2 de varios fabricantes que lo llevan incorporado. También el Pioneer incorpora un super impresor.

Esta sección de MSX CLUB es de nuestros lectores. Todos ellos tienen derecho a dos inserciones **totalmente gratuitas**. Las características de esta sección no permiten la inclusión de anuncios con fines de lucro. Advertimos que la desprotección y copia de software original es un acto delictivo perseguido por la ley.

Compro Ampliación de 16 K o 64 K por 4.000 ptas. más 60 juegos a cart., entre ellos: yie Ar Kungfu I y II, Trac & Field I y II, Athletic Land y Circus Charlie. Gonzalo Márquez Benítez, c/Ntra. Sra. Merced S/N (C.P. Aljoxani) - Tel. 25 83 48. CP1.

Contacto con usuarios del MSX para formar un club. José C. de la Fuente. c/Gran Capitán 3-5, 2º Derch. Salamanca. CP1.

Vendo Hit Bit HB-55P con ampliación de memoria a 32K y 30 juegos comerciales y manuales. Todo por 30.000. Luis Marcos Giménez. C/Diputación nº 5-8. Silla (Valencia). Tel. (96) 120 21 58. CP1.

Intercambio instrucciones de programas: juegos, gestión y educativos. Miguel A. M. Emaldi. C/Labairu nº 11-2º, izq. Baracaldo. 48902. VIZCAYA. CP1.

Vendo ordenador Sony HB 55 P en impecable estado, precio a convenir. Juan Gómez. Tel. 388 89 08. BARCELONA. CP1.

Vendo 20 juegos MSX: Hiper Sports 1, Yie Ar Kung Fu 1, Night Shade, Elidor Soccer, etc. por sólo 5.000 ptas. Juan Enrique Forcada. c/La Carrera n.º 2, 5º. Burriana (Castellón). CP1.

Intercambio órgano Casio Tone MT -65 nuevo por ordenador MSX y también intercambio juegos. José Camboa. Tel. (93) 437 23 65. CP1.

Cambio manuales (referencia y usuario) MSX y juegos por ampliación-monitor color 20 pulg. por unidad de disco o impresora. También intercambio juegos en cinta o cart. Luis Abillira. Rial n.º 4 9. Poyo (Pontevedra). CP1.

Vendo un ordenador Philips VG 8.000 con cassette computore programas originales, libros y revistas. Todo 24.000 ptas. Alfonso Montoya. Tel. 43 16 17. Albox (ALMERIA). CP1.

Vendo ordenador Sony HB-55P con ampliación de memoria de 16K, cartucho de Road Fighter y 60 juegos de cintas por 25.000 ptas. Juan Antonio Plaza Villar. c/Santa María, 6. Tel. (953) 77 600 05. Torreperogil. 23320 JAEN. CP1.

Cambio cartucho YIE AR KUNGFU II o 40 juegos originales por otro cartucho como BOXING o HIPER RALLY. MANOLO. Tel. (954) 63 21 94. CP1.

Vendo Data Recorder COMPUTONE en buen estado, poco uso por 5.000 ptas. Tiene led indicador, save, contador de vueltas, conector para micrófono, cascos y remote. También posee una entrada estándar dim. Gonzalo Márquez Benítez. C/Ntra. Sra. Mercedes, s/n. (Aljoxani). Tel. 25 83 48. CP1.

Compro manual de Logo PHILIPS en cartucho. GUSTAVO CELA. C/Poeta Cabanillas n.º 10, 12 piso, 3º izq. 27004 LUGO. Tel. 216793. CP1.

Vendo 60 interesantes juegos en cartucho más COPY (2 por 4.000) o bien los cambio por: -cart. original (LOGO PHILIPS), -cart. de ampliación 16 o 64 K, -2 Joystick -cart. original (Champ) Micro Byte, -Libro consejos y trucos de DATA BECKER. Gonzalo Márquez Benítez, C/Ntra. Sra. Mercedes s/n. (C.P. Aljoxani). CP1.

Vendo Mitsubishi 80 K modelo ML- FK2 con 4 programas incorporados en el ordenador Base de datos, Procesador de textos, Cálculo electrónico, Creación de gráficos, con todo sus elementos y cinta de demostración. Regalo cassette de juegos de marca. Precio a convenir. Preguntar por Yon. Tel. (943) 39 63 36. San Sebastián. CP1.

Cambio Mitsubishi MSX-MIFX1 con teclado numérico 80K RAM, con todos los elementos y 16 juegos comerciales, más joystick mas 'Data -cassette por un PHILIPS, o por un HIT -BIT, o bien por un DINADATA que tenga la misma memoria. Roberto López Rodríguez. c/Juan XXIII Nº 1. 27500 Chantada. LUGO. Tel. (982) 44 00 10. CP1.

A LOS ANUNCIANTES DE ESTA SECCION

Insistimos. El objetivo de esta sección es el de comunicar a nuestros lectores entre sí, pero no hacer publicidad metódica y gratuita de quienes se valen de la buena fe de esta redacción. A raíz de numerosas cartas recibidas denunciando un comercio subterráneo de cintas de juegos copias ilegalmente, nos vemos obligados a no publicar aquellos anuncios que no especifiquen claramente qué se ofrece y qué se requiere para efectuar los intercambios.

Cambio (DIP METER LEADER LDM 815) por Spectrum 48K. Regalaría ordenador Ohio Scientific CPU 6502. -Luis. Apart. 111-Esparraguera CP 08080. CP1.

Vendo cartucho Soccer por 3.000 ptas. Floren González Fuentes. C/Alto Alday. Nº 1-4º Izqda. 48500. San Salvador del Valle (Bis-kaia). CP1.

Vendo ordenador Hit Bit Sony 55P y regalo dos cartuchos de juegos y dos manuales. Todo en perfectas condiciones por sólo 20.000 ptas. Andrés Sánchez Bonilla c/Martin de Gainza 15, 41005 Sevilla - Tel. (954) 65 53 47. CP2.

Vendo módulo de ajedrez y cartucho c/tablero y fichas para video-juegos Philips, un adaptador de tarjetas Bee Card c/jgo. adjunto y 2 cart., 10 jgos. en cinta y más de 30 revistas MSX. Precio de cada cosa a convenir. Gonzalo Uncilla c/San Francisco 13, 3º Durango (Vizcaya) Tel. 681 15 21. CP2.

Cambio programas originales. Poseo Chess 86, Backgammon, Time Bandits, etc. por The way of the tiger, Gunfight, Ghostbuster y otros originales. Enrique Conejero Jarque c/Ancha 12, 10600 Plasencia (Cáceres) CP2.

Vendo radio cassette stereo c/doble pletina y salida auriculares. Toma de micrófono aux. p/mezcla de grabac., Botón high speed dubbling, AM/FM, toma 9 voltios. Precio 14.500 ptas. Oscar Guillen. c/Enrique Salas, Archena (Murcia). CP2.

Compro ordenador, monitor, unidad de discos, grabadora cassette, joysticks MSX, nuevos o usados. A. Dávila Apdo. 274 45600 Talavera de la Reina (Toledo). CP2.

Busco curso de inglés para MSX. Carlos Martínez, c/Vizcaya 345, 4º 1º 08027 Barcelona. CP2.

Compro ampliación de memoria 64K por 10.000 ptas. Angel Ois c/Cardoneira 3 y 5 2º Centro 15001 La Coruña. CP2.

Contacto con otros usuarios y otros clubs MSX. Club Malagueño MSX Avda. Manuel Gorría 42, 5º A. 29013 Málaga - Tel. 26 61 18. CP2.

Vendo ordenador Dynadata DPC-200 de 80K c/200 programas comerciales, revistas, etc. por 50.000 ptas. Luis A. de la Fuente c/Gran Capitán 3-5 2º D. 37005 Salamanca. CP2.

Contacto c/usuarios MSX p/intercambio de programas e ideas. Principalmente de Toledo. Emilio Matamala Ortega. c/Martínez Simancas, 14, 2º Izq. 45005 Toledo. Tel. (925) 22 17 96. CP2.

Intercambio 3 cartuchos Konami (Yie ar Kung fu 2, Soccer y Athe-

tic Land) por cartucho ampliación de 64K. Alfonso Castro, Pº Txingurri 4, 6º D Herrera (San Sebastián). Tel. (943) 39 14 24. CP2.

Vendo Sony HB101P, garantizado, c/Libros de instrucciones, curso de Basic, en vídeo Beta juegos y listados de revista en cassette. Todo por 40.000 ptas. Jorge Fernández Guerrero, c/Reina Victoria 4, 1º C Parla (Madrid) CP2.

Compro cartucho de ampliación de 64K. Miguel. Font dels Capellans Torre 6, 3º 1ª Manresa (Barcelona) - Tel. (93) 873 12 38. CP2.

Intercambio programa de utilidades y juegos, en Toledo y provincias. Oscar López Pérez, Alberche 136, 4º A. Edif. Granada, Pol. Industrial Toledo 45007 - Tel. (925) 232 26 84. CP2.

Intercambio programas aparecidos en MSX CLUB y MSX EXTRA. Enviar lista de los que te interesan. Colomina Sánchez, Enrique Piré García 42, 3º JZ. Elche (Alicante). CP2.

Intercambio programas. Envíame tus programas en C.M. grabados en una cinta y te la devolveré con otros nuevos. Javier Coscollin, Ap. Correos 4034, Córdoba - Tel. 23 94 87. CP2.

Contacto con usuarios Unidad de disco de 3.5" Jordi Codigna Claret, c/Bilbao 11, 4º 3º 08240 Manresa - Tel. (93) 873 41 35. CP2.

Vendo Philips VG8010 nuevo, impecable, sin tocar, c/manuales, garantía y cables originales, listados de juegos, revistas MSX y cintas con más de 50 juegos. Todo 29.980 ptas. Alberto Frías, Julián Gayarre 2, Castejón (Navarra). CP2.

Intercambio tres juegos Yie ar Kungfu, Circus Charlie y Hero por Taekwondo o Boxing y Road Fighter. Luis Escudero García, Casablanca 11, Roquetas de Mar, Almería. CP2.

Intercambio Yie Ar Kung Fu, Manic Miner, Bagger por otros de igual calidad. Club Ramsoft, Apdo. 33, 15960 Riveira (La Coruña). Tel. (981) 87 10 78. CP2.

Vendo Spectravideo SV-328, cassette y revistas por 40.000 ptas. Montse Sala. Tel. (93) 427 39 50. CP2.

Intercambio más de sesenta juegos comerciales y cassette especial p/ordenador por unidad de disco 3,5". Ramón Alonso c/Buenavista 2B Erlo. 4º Montcada i Reixac (Barcelona). Tel. (93) 564 39 06. CP2.

Intercambiamos juegos. Club Estemur Nueva San Anton, 29, 3º C. 30009 Murcia. CP2.

Vendo SVI 728 MSX, data cassette, dos joysticks, revistas, manuales en español e inglés, 8 juegos,

un cartucho y libro basic. Todo en perfecto estado. 55.000 ptas. Roberto Acosta Jiménez, c/Salvador Manrique de Lara 32-9° C 35010 Las Palmas de G.C. CP2.

Vendo consola de videojuegos Philips, c/cartucho, prácticamente a estrenar por 6.000 ptas. Alicia Ager, c/Ronda del Carmen 35, 6° D. Cáceres 10.002. Tel (927) 24 10 82. CP2.

Intercambio programas con amigos de toda España. Envíame tu cinta y te la devuelvo con otros nuevos. Responderé a todos. Javier Martín Cruz c/Poeta Gerardo Diego 11, 1° Dcha. 39011 Santander. Tel. (942) 33 09 16. CP2.

Contacto con usuarios extranjeros. Posibilidad de realizar programas conjuntamente. Intercambio de información, trucos, bibliografía, revistas, etc. A. Blanco Apdo. Correos 2168, 08200 Sabadell (Barcelona). CP2.

Intercambio Decathlon, Ghostbuster, Zaxxon, Pitfall II por Panorama para matar, Master of de Lamp, Grand National, etc. Ignasi Pony, Carretera de Cassernes, 31 08680 Gironella (Barcelona) CP2.

Vendo Toshiba HX10, cassette y cuatro programas. Todo en buen estado por 25.000 ptas. Alejandro de Julián Riera, Aragón 281, Pral. B 08009 Barcelona, Tel. (93) 215 39 22. CP2.

Vendo grabadora Sony TCM-2 nueva, c/cable ordenador y un juego por 7.000. Contrarrembolso. José A. Borrego c/Rei Martí L'Humà, 7. 17000-Girona. CP2.

Intercambio programas MSX sin fines económicos. Enviar lista a José L. Vega. Pza. Salvador Riera / Entlo. 3° 08026 Barcelona. CP2.

Cambio, compro, vendo programas p/SVI 328. Miguel A. Herrera Díaz, c/Martínez Izquierdo 14, 28028 Madrid. CP2.

Cambio todo tipo de programas en disco para el MSX.2 Antonio Millán San Emeterio c/Matía 44, 4° dcha. 20008 San Sebastián - Tel. (943) 216 64 66. CP2.

Intercambio juegos MSX por programas de aplicación. Emilio Sánchez Milla c/Minas 71, 1° 02650 Montealegre (Albacete). CP2.

Compro cartuchos ROM p/Spectrum Plus, de juegos, deportivos y de mesa. También de utilidades. Lázaro de Soto. Apdo. 300. 21080 Huelva. CP2.

Vendo urgente. Hit bit 55P, cartucho ampliación HBM 16K, 13 cartuchos de juego, 24 programas, cables originales, 5 libros, calculadora sin estrenar. Todo por 50.000 ptas. C/grabadora cassette Computone 5.000 más. Oscar Guillén Pay c/Enrique Salas, Archena (Murcia). CP2.

Vendo Spectravideo SVI 328 80K, cassette SVI 404, Quick shot I y V, 12 programas, gestión y juegos, fuente de aliment. y dos manuales. Todo en perf. estado por 45.000 ptas. negociables. Juan Muñoz Falcó c/Marino Blas de

Lezo, 24, 5° Valencia, Tel. (96) 371 53 79. CP2.

Contacto c/usuarios Spectravideo 318/328 p/intercamb. progr. ideas trucos, etc. Fco. Javier Montero de la Cruz c/Oña 91, 7° 2° 28050 Madrid, Tel. (91) 201 75 76. CP2.

Contacto c/usuarios MSX para formar un club. Juan Carlos Lorente. c/Ausona 82, Sabadell (Barcelona) Tel. (93) 716 25 83. CP2.

Vendo Spectravideo SV 328 c/cassette, dos joysticks, interface centronics p/impresora, programas, cartuchos, libros y manuales, mapa de memoria. Completamente nuevo a 45.000 ptas. José M° Sánchez Benito c/Sebastián Elcano 23, 1° A, 33400 La Luz Aviles (Asturias) Tel. (985) 57 45 14. CP2.

Cambio jgo. Decathlon de Activision con instrucciones por alguno de los sgtes. jgos.: Super Chew, Tennis, Le Mans, H.E.R.O. Pin Ball o Futbol. Daniel soto c/Pedro II, 16, 1° 2° 07007 Palma de Mallorca. Tel. 41 58 60. CP2.

Busco ampliación de 64K p/MSX. A ser posible intercambio por jgo. y cart. Santiago Cerdón c/Tiro 6-8 2° 3°, 08035 Barcelona. CP2.

Vendo ampliación de 16K p/MSX. Santiago Cerdón c/Tiro 6-8, 2° 3°, 08035 Barcelona. CP2.

Vendo Booga Boo original por 1.900 ptas. o cambio por Knight Lore. Roberto López Rodríguez c/Juan XXIII, 1, Chantada (Lugo). Tel (982) 44 00 10 (21 a 23 hs.) CP2.

Intercambio juegos por otros, como Circus Charlie, Commando, Night Shade, Gungfright, etc. Oscar Abeijón, Plaza Compostel 7, 2° A. Riveira (La Coruña). CP2.

Contacto c/usuarios de Baracaldo. Poseo un MSX y deseo intercambio de juegos e ideas. José Miguel. Llamar al 438 32 22 (Laborables 15 a 17 hs. CP2.

Vendo Sony HB-P y cartucho de jgos, Battle Cross por 30.000 ptas. y **compro** ampliación de memoria de 64K por 9.000 ptas. y cartucho de jgo. Angel V. Molinero c/Bolivia 56-58, Zaragoza. Tel. (976) 31 46 22. CP2.

Intercambio jgo. Le Mans 48K c/instrucciones en castell. por alguno de los sgtes.: Knight Lore, Alien 8 o Gunfright. Siro Garrido Padró c/Mogakoa D 10° Izqda. Portugalete (Vizcaya) Tel. 461 16 14. CP2.

Cambio Quickshot IX MSX joystick SVI sin estrenar por programas MSX A. Morillas Avda. Luis More Castillo, 33A 1° 2° 08840 Viladecans (Barcelona). CP2.

Vendo Spectravideo 728 más procesador de texto y base de datos, todo en perf. estado, sólo 29.000 ptas. Miguel. Tel. (945) 24 49 28 (tardes). CP2.

Cambio 216 programas de revistas MSX por cartucho de ampliación de memoria 64K. José V. Planells Alagarda, c/Jesús Morante Borrás 211, 46012 La Punta (Valencia). CP2.

GRAN CONCURSO BOOGA BOO

¡Haz saltar la pulga hasta lo más alto y podrás ganar hasta 125.000 pts. en premios!

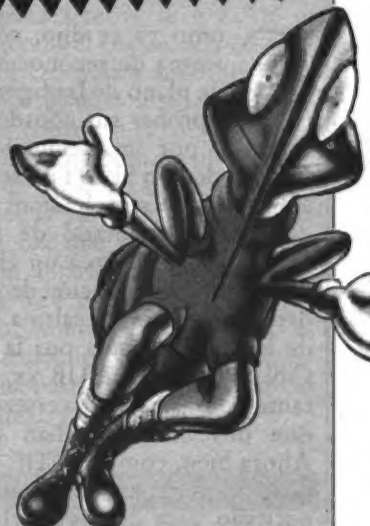
MSX CLUB DE PROGRAMAS y MIND GAMES ESPAÑA, S.A. te desafían a que juegues con Booga Boo y ganes. Booga Boo es una simpática pulga saltarina que cierto día cae a las profundidades de una cueva habitada por un peligroso dragón y plantas carnívoras. Tú, no sólo tienes que sortear estos obstáculos, sino llevar a Booga Boo a la superficie superando los 80 niveles de que consta el juego y logrando la máxima puntuación. ¿Te animas?

Bases

- Para participar remitenos:
 - Una fotografía de la última pantalla de Booga Boo.
 - Una fotografía del tablero de puntuación con tu nombre en el primer lugar.
 - Al dorso de ambas fotos coloca tu nombre, dirección, teléfono y el número de referencia de Mind Games España, S.A., editor autorizado de Booga Boo en versión MSX para España, que figura en la carátula original.
- El ganador será el que obtenga mayor puntuación.
- En caso de haber más de un concursante con la máxima puntuación, el ganador se sorteará entre ellos.
- El premio al ganador consistirá en 125.000 pts. en software de Mind Games España S.A. y material didáctico de informática MSX.

- Todos los concursantes recibirán un regalo por su participación.
- El concurso caduca el día 30 de noviembre de 1986.
- Quedan excluidos de participar en este concurso los empleados, agentes y familiares de los mismos de Quicksilver Ltd., Argus Specialist Publications, Alabaster Passmore & Sons, Mind Games España, S.A., Ivex Films, S.A. y Manhattan Transfer, S.A.
- La participación implica la aceptación de las presentes reglas.
- Las decisiones de MSX CLUB DE PROGRAMAS serán inapelables y no se mantendrá correspondencia con los concursantes.
- Remite el sobre a:
MSX CLUB DE PROGRAMAS
CONCURSO
BOOGA BOO
Roca i Batlle 10-12
Barcelona 08023

¡¡GANA 125.000 pts.!!



En torno a los SPRITES (III)

COLISION

COLISIONES

Como ya se dijo, sólo hay una forma de reconocer el número de plano de las figuras que chocan: comprobar sus coordenadas.

Supón por un momento que estás trabajando con SPRITES sencillos y sin ampliación. Estos habrán sido definidos en un cuadrado de 8×8 pixels. Cuando se produzca un choque entre dos figuras, la ejecución de programa se detendrá y hará un salto a la subrutina de la línea indicada por la instrucción **ON SPRITE GOSUB xx**. En ese instante podrás tener la certeza (o casi) de que dos SPRITES han colisionado. Ahora bien, como el VDP de los MSX de la primera generación no se halla capacitado para distinguir el número de plano de las figuras en contacto ni la posición de éstas en la pantalla, deberás comprobar una a una todas las coordenadas de los SPRITES en curso y verificar si otra figura está lo suficientemente próxima como para justificar un choque. Pero, ¿cuán próximas deben estar dos figuras móviles para que colisionen? La respuesta es sencilla. Se considera como principio de coordenadas de los SPRITES el vértice superior izquierdo de los mismos. Por consiguiente, para que dos figuras entren en contacto, tanto el valor de las coordenadas horizontales como el de las verticales de ambas deben diferir, como máximo, en siete puntos. Esto, naturalmente, está referido a figuras de 8×8 pixel; para figuras más grandes habrá que considerar una posible colisión cuando sus coordenadas difieran en el tamaño del lado menos uno.

UNA RUTINA PARA SABER LOS PLANOS

La pequeña rutina que sigue te permitirá saber los planos de las figuras en colisión. Debes llamarla desde la subrutina indicada en **ON SPRITE GOSUB**. A la salida, devolverá el número de planos de los SPRITES en contacto en las posiciones de memoria &H9FFE y &H9FFF.

Puede producirse un caso especial, que la rutina devuelva un cero en ambas direcciones. Ello será debido a que el sistema operativo emplea tiempo en reaccionar a tus órdenes y es posible que el VDP crea que hay dos SPRITES en colisión cuando en realidad uno de ellos ya ha sido borrado (asignando a su coordenada vertical el valor 209). Hay que tener presente que se produce una interrupción cada 1/50 segundos y, entre tanto, el microprocesador puede haber hecho muchas cosas (en realidad habrá realizado miles de instrucciones). Es preciso tener todo esto en cuenta, para que cuando la rutina dé el referido resultado no se tomen medidas en la creencia que el SPRITE cero ha colisionado.

Aquí tienes su listado en **ASSEMBLER**:

LISTADO 1

```

10 BUFNOB: EQU #A000
20 PLANOS: EQU #9FFE
30 TAMANO: EQU #9FFD
40 VDP1: EQU #F3E0
50 ORG #A100
60 LD DE, BUFNOB
70 PUSH DE
80 LD HL, 6912
90 LD BC, 256
100 CALL #59
110 POP DE
120 LD IX, TAMANO
130 LD A, (VDP1)
140 AND 3
150 LD L, 8
160 JR Z, SALIDA
170 LD L, 32
180 CP 3
190 JR Z, SALIDA
200 LD L, 16
210 SALIDA: LD A, L
220 LD (TAMANO), A
230 BUCLE: LD H, D
240 LD L, E
250 LD A, (DE)

```

La tercera parte de este artículo versa sobre un tema que levanta bastantes inquietudes entre los lectores: las colisiones.

Llegar a saber qué figuras han chocado y, por extensión, dónde se ha producido el choque es el objetivo de esta tercera entrega.

```

260 SUB 208
270 JR Z, IN1
280 DEC A
290 JR Z, CONT
300 ADD A, 241
310 LD C, A
320 BUCLE1: INC L
330 INC L
340 INC L
350 IN2: INC L
360 JR Z, CONT
370 LD A, (HL)
380 SUB 208
390 JR Z, BUCLE1
400 DEC A
410 JR Z, BUCLE1
420 ADD A, 241
430 CALL RUT
440 JR C, OK
450 JR BUCLE1
460 CONT: INC E
470 INC E
480 INC E
490 INC E
500 JR NZ, BUCLE
510 IN1: LD HL, 0
520 JR INO
530 OK: INC E
540 INC L
550 PUSH BC
560 LD C, (HL)
570 INC L
580 INC L
590 LD A, (HL)
600 CP 16
610 JR C, OK1
620 LD A, C
630 SUB 32
640 LD C, A
650 OK1: LD A, (DE)
660 INC E
670 INC E
680 PUSH AF
690 LD A, (DE)
700 CP 16
710 JR C, OK2
720 POP AF
730 SUB 32

```



```

740      PUSH AF
750 DK2:  POP AF
760      CALL RUT
770      POP BC
780      JR   C, ENCONT
790      DEC  E
800      DEC  E
810      DEC  E
820      JR   IN2
830 ENCONT: DEC  L
840      DEC  E
850      LD   A, (DE)
860      LD   H, (HL)
870      LD   L, A
880 IN0:  LD   (PLANOS), HL
890      RET
900 ;
910 ;
920 ;
930 RUT:  SUB  C
940      CP   (IX+0)
950      RET  C
960      NEG
970      CP   (IX+0)
980      RET

```

FUNCIONAMIENTO DE LA Rutina

La rutina está formada siguiendo el clásico algoritmo de la búsqueda binaria. Este sistema, que peca de lento cuando se trata de buscar a través de series largas, resulta aquí tan útil como el que más, puesto que el número de SPRITES está limitado a 32.

En síntesis, se trata de comparar las coordenadas del SPRITE cero con todos los demás. Si la posición vertical o la horizontal no indican una colisión, se pasa a comprobar el SPRITE uno con los siguientes, etc. Como veis, el número máximo de ciclos de búsqueda será de $31 \cdot (31 + 1) / 2$, es decir, 496. El tiempo total empleado por la rutina oscila entre algo más de 100 milisegundos, en el peor de los casos (si han colisionado los SPRITES 30 y 31), y algo menos de 10 milisegundos, si ha chocado el SPRITE 0 con otra figura. Todo esto resalta la conveniencia de construir un programa de forma que los SPRITES susceptibles de chocar con mayor facilidad ocupen los primeros números de plano, ya que la rutina completará el trabajo como mayor rapidez.

Lo primero que hace la rutina es copiar el contenido de la tabla de atributos de los SPRITES en un BUFFER en la RAM de la CPU (líneas 60 a 110), a fin de acceder al VDP de un solo paso. En el caso de que queráis cambiar la ubicación de la rutina, con la ayuda de un ensamblador, deberéis tener en cuenta

que ésta funciona sólo si la dirección del BUFFER es múltiplo exacto de 256, de suerte que sea fácil comprobar si se ha llegado al final de la tabla, mirando si el byte bajo de los punteros (DE y HL) es cero.

Por otro lado, la rutina funciona independientemente del tipo de SPRITE empleado. Las líneas 130 a 220 sirven para identificar este tipo y poner el tamaño en una posición de memoria, a fin de que la rutina que compara las coordenadas (RUT, líneas 930 a 980) sepa el valor a restar.

A continuación se incluye el cargador de líneas DATA. Es interesante que respetéis los números de línea del mismo. Para comprobar su funcionamiento, tecladad en modo directo:

RUN 420.

Si todo va bien el programa se detendrá con un error del tipo: RETURN without GOSUB.

LISTADO 2

```

10 GOSUB420: ' LANZAMIENTO Rutina
420 '
430 '  PROGRAMA CARGADOR
440 '
450 FORX=&HA100TO&HA191:READV$
460 POKEX,VAL("&H"+V$):S=S+PEEK(X)
470 NEXT
480 IFS<>14709THENBEEP:CLS:PRINT"HAY UN
    ERROR":END
490 RETURN
500 DATA11,00,A0,D5,21,00,1B,01,00,01,C
    D,59,00,D1,DD,21,FD,9F,3A,E0,F3,E6,03,2
    E,0B,28,0B,2E,20,FE,03,28,02,2E,10,7D,3
    2,FD,9F,62,6B,1A,D6,D0,28,23,3D,28,1A,C
    6,F1,4F,2C,2C,2C,2C,28,11,7E,D6,D0,28,F
    5,3D,28
510 DATAF2,C6,F1,CD,87,A1,38,0D,18,E9,1
    C,1C,1C,1C,20,D6,21,00,00,18,2D,1C,2C,C
    5,4E,2C,2C,7E,FE,10,38,04,79,D6,20,4F,1
    A,1C,1C,F5,1A,FE,10,38,04,F1,D6,20,F5,F
    1,CD,87,A1,C1,38,05,1D,1D,1D,18,B9,2D,1
    D,1A,66
520 DATA6F,22,FE,9F,C9,91,DD,BE,00,D8,E
    D,44,DD,BE,00,C9

```

PROBANDO LA Rutina

El siguiente programa sirve para comprobar el funcionamiento de la rutina. Había construido algo más sencillo para el cometido, pero al final he optado por agregarle unas líneas y convertirlo en un juego (sin pretensiones). La cosa funciona así:

Las líneas hasta la 130 sirven para asignar a todos los SPRITES un cuadradín de 8×8 . La mayoría de éstos son de

color amarillo, pero hay uno blanco (el móvil) y varios rojos.

Las líneas 140 a 280 tienen como cometido mover el cuadradín blanco a lo largo de todas la pantalla, comprobando que éste no salga de la pantalla. Para desplazarlo basta con utilizar las teclas del cursor o un joystick conectado al puerto uno.

Las líneas a partir de la 290 conforman la subrutina de tratamiento de colisiones, llamando a la rutina en C.M. y borrando el SPRITE con el que choque el cuadradín blanco.

El funcionamiento del juego es muy simple. Al hacer RUN el cuadradín blanco empieza a moverse y ya no se puede detener. Si el cursor blanco colisiona con un cuadradín amarillo, se lo «come» y éste último desaparece de la pantalla. Por contra, si el cursor blanco toca a un cuadradín rojo, el juego finaliza, así como si se roza cualquiera de los bordes de la pantalla. El problema es que cada vez que nos «zampamos» un cuadradín amarillo la velocidad del cursor aumenta y es más difícil controlarlo. En fin, como veis, el objetivo es acabar con todos los cuadradines amarillos, aunque particularmente yo no lo he conseguido.

LISTADO 3

```

20 '
30 '  DEMO
40 '
50 SCREEN1:KEYOFF:COLOR15,1,4
60 KEY1,"SCREEN0"+CHR$(13)
70 DEFUSR=&HA100:V=1.8
80 DNSPRITEGOSUB290
90 FORX=0TO7:A$=A$+CHR$(255):NEXT
100 FORZ=0TO31:SPRITE$(Z)=A$
110 X=X+8:Y=RND(Z)*185
120 PUTSPRITEZ,(X,Y),11+5*(Z/4=INT(Z/4))
130 NEXT
140 X=124:Y=88
150 PUTSPRITE0,(X,Y),15
160 SPRITEON
170 IFX>247ORX<0ORY<-1ORY>183THEN410
180 A=STICK(0):B=STICK(1):A=A+B:IFA=0TH
    ENA=A1
190 A1=A
200 ONAGOTO210,220,230,240,250,260,270,
    280
210 Y=Y-V:GOTO150
220 Y=Y-V:X=X+V:GOTO150
230 X=X+V:GOTO150
240 Y=Y+V:X=X+V:GOTO150
250 Y=Y+V:GOTO150
260 Y=Y+V:X=X-V:GOTO150
270 X=X-V:GOTO150
280 X=X-V:Y=Y-V:GOTO150

```


msxclub

DE MAILING

¡NOS APLICAMOS A SER UTILES!

A TRAVES DE MSX CLUB DE MAILING PUEDES ADQUIRIR

BASIC TUTOR IDEALOGIC



Deja el manual de lado. Inserta este breviario de BASIC en cartucho y olvidate. **No ocupa memoria.** PVP 3.500 pts.

ADAPTADORES TARJETAS INTELIGENTES BEE CARD Y SOFTCARD



No te quedes al margen y disfruta de las tarjetas inteligentes. Lo último en soft. PVP 2.850 pts.

ENVIA HOY MISMO ESTE CUPON

Nombre y apellidos

Dirección

Población CP Prov. Tel.

☐ Tutor Basic Ptas. 3.500,- ☐ Adaptador Bee Card Ptas. 2.850,- ☐ Adaptador Softcard Ptas. 2.850,-

Gastos de envío por cada producto 100,- pts.

Remito talón bancario de pts. a la orden de Manhattan Transfer, S.A.

Enviar a MSX CLUB DE MAILING, Roca i Batlle 10-12 bajos - 08023 Barcelona.



```

290 SPRITEOFF
300 Z=USR(0)
310 S1=PEEK(&H9FFE)
320 S2=PEEK(&H9FFF)
330 IFS1+S2=0THEN360
340 PUTSPRITES2,(0,209)
350 IFS2/4=INT(S2/4)THEN410
360 PLAY*6"
370 V=V+.4:OK=OK+1
380 IFOK=24THEN400
390 SPRITEON:RETURN
400 SCREEN1:PRINT"PERFECTO"
410 PLAY"CATARRO":END

```

CONCLUSIONES

El programa anterior está preparado para funcionar directamente con el cargador de líneas DATA. A tal efecto, se ha previsto que los números de línea de ambos programas se complementen. El objetivo del programa que contiene el pequeño juego no es otro que servir de demostración al empleo de la rutina ASEEMBLER. Con ello he pretendido dejar entrever de qué forma tan simple puedes usar la referida rutina en cualquiera de tus programas. Por cierto, si deseas saber además del número de plano de los SPRITES en colisión el lugar de la pantalla donde se ha producido ésta, debes empezar por conocer la forma en que se guardan los atributos de los SPRITES en la VRAM. La tabla de atributos empieza en la dirección 6912 (tanto en SCREEN 1 como en SCREEN 2). La longitud total es de 256 bytes y cada figura emplea cuatro bytes, distribuidos así:

Byte 1—Coordenada vertical
 2—Coordenada horizontal
 3—Número de plano
 4—Color

Tanto la coordenada vertical como la horizontal admiten valores negativos (hasta -31). En el primer caso esto se consigue empleando la notación en complemento a dos, esto es, 255 para -1, 254 para -2, etc. En el segundo caso se recurre a un ingenioso artificio que consiste en emplear el bit siete del byte dedicado al color como señal de que el SPRITE debe ser situado 32 pixels a la izquierda. Así, si se desea poner una figura en la posición horizontal -1, el sistema colocará un 31 en el tercer byte y pondrá el séptimo bit del byte del color a uno (31-32=-1). Este truco es posible debido a que bastan cuatro bits para representar el código de cualquier color y los otros cuatro bits quedan libres.

Con esta información, y sabiendo, gracias a la rutina, el número de patrón de los SPRITES en contacto, es sencillo deducir en qué coordenadas se obtienen gracias a unas líneas como éstas:

LISTADO 4

```

10 'COORDENADA VERTICAL
20 Y=VPEEK(NO. PLANO*4)
30 IFY>224THENY=Y-256
40 'COORDENADA HORIZONTAL
50 X=VPEEK(NO. PLANO*4+1)
60 IFVPEEK(NO. PLANO*4+2)<15THENX=X-32

```

Sólo una cosa más: por conveniencia, la rutina coloca el SPRITE con menor

número de plano en primer lugar (en la posición &H9FFE).

LIMITACIONES

Es evidente que una rutina tan corta (menos de 250 bytes) debe tener limitaciones. La más importante es el hecho de que no se toma en consideración la forma de las figuras. En efecto, es perfectamente posible que dos figuras estén muy próximas y no tengan ningún punto coincidente y, de forma contraria, dos SPRITES pueden estar en contacto a través de un único pixel y encontrarse relativamente alejados. De cualquier manera, la rutina busca figura tras figura hasta encontrar dos que pueden estar en contacto, atendiendo a sus coordenadas. Cuando se produce este hecho, la rutina interrumpe la búsqueda y vuelve al BASIC. Por tanto, es posible que se dé el caso de que los planos devueltos no correspondan con los SPRITES en colisión, aunque, a decir verdad, esto sólo se producirá si el programa con el que funciona la rutina contiene SPRITES poco rellenos y hay varias figuras que se mueven con posibilidades de colisionar.

Es fácil, empero, ampliar la rutina para protegerse de los inconvenientes citados anteriormente. Tras comprobar que las respectivas coordenadas X e Y de las figuras hacen posible el contacto, la rutina salta a la etiqueta «ENC-CONT». Si a partir de ahí se miran los patrones, es relativamente sencillo determinar si verdaderamente tienen, al menos, un punto en común.



SERMA

PROXIMAMENTE

superventas
en toda
EUROPA

GREEN BERET

EL JUEGO N.º 1 PARA MSX.

KONAMI TE PRESENTA EL EXITO MAS SONADO EN TODA EUROPA.

... UNA VEZ INTRODUCIDO EN EL CUARTEL GENERAL, ESCAPA DE LAS BOMBAS, MORTEROS
 Y DEMAS ATAQUES PARA LOGRAR LIBERAR A TUS COMPAÑEROS. ...
 ... PRESTA ATENCION A PROXIMAS NOTICIAS ...

MSX

¡NO HAY COMPETENCIA POSIBLE!

en Calidad / Precio



DRO SOFT



MSX

AMSTRAD

COMMODORE

MSX
AMSTRAD
SPECTRUM



MOLECULE MAN

Perdido en un laberinto de 256 habitaciones lucha en contra del tiempo y las radiaciones letales para teletransportarte a lugar seguro. También incluido en esta cinta un único y fácil de utilizar, sistema de construcción de laberintos, que te permitirá corregir el existente o crear otros nuevos.

MSX
COMMODORE



SPEED KING

El juego de carreras de motocicletas con la emocionante acción de correr rueda con rueda contra otros 19 pilotos ¡Ponte al opaco y vive la inolvidable aventura de las motos de altas prestaciones compitiendo a 250 millas a la hora!

MSX
AMSTRAD
SPECTRUM

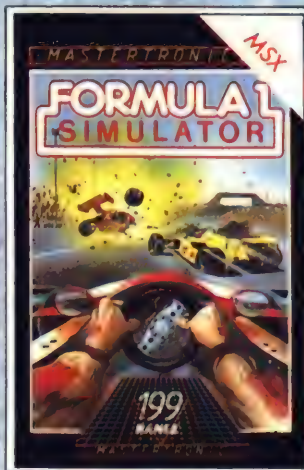


KNIGHT TYME

La tercera de la serie de aventuras Magic Knight, se encontró a sí mismo transportado al siglo 25 a bordo de la nave estelar PISCIS. El juego utiliza un sistema mejorado de animación, que fue utilizado por primera vez en Spellbound. ¿Será éste el fin de Magic Knight?.

SERIE M.A.D.: P.V.P. 1.100 PTAS.

MSX
AMSTRAD
SPECTRUM



FORMULA 1

El juego de competición de mayor realismo, con los diez circuitos más famosos: SILVERSTONE, MONACO, MONZA... etc.

¡3, 2, 1... Adelante!



CHILLER

En una fría noche de Luna llena intentarás salvar a tu chica enfrentándote a cadáveres vivientes, arañas, espectros y murciélagos. ¡Animo y recoge todas las cruces que puedas!



SPACE WALK

Eres un astronauta al mando de la Lanzadora Espacial. Desde tu base en la luna vigilas los satélites, descarriados y tienes que recuperarlos. Trabaja por la superficie de la luna y cuando sea necesario utiliza el JET-PACK para propulsarte al satélite.

Licencia exclusiva para ESPAÑA DRO SOFT

Fundadores, 3 - 28028-MADRID

Tels. 255 45 00/09



LA BRISCA

Estamos ante un magnífico programa que simula el popular juego de la brisca, en el que se destaca el excelente grafismo y la correcta ejecución del juego en el que tienes que enfrentarte al ordenador.

```

10 REM ***** JUEGO DE LA BRISCA *****
20 SCREEN 3:COLOR 13,4,4:OPEN"GRP:"AS#1
30 PSET(35,80):PRINT#1,"BRISCA"
40 PLAY"o514arbcdrad"
50 FOR T=1 TO 2000:NEXT T
70 GOSUB 1000:REM MUESTRA INSTRUCCIONES
80 GOSUB 1500:REM BARAJEO CARTAS
90 COLOR 15,1,1:CLS:LINE(210,40)-(255,54
),4,BF:LINE(210,10)-(250,30),6,BF:LINE(2
10,170)-(250,190),6,BF:LINE(214,14)-(245
,26),1,BF:LINE(214,174)-(245,186),1,BF
100 REM ***** PROGRAMA PRINCIPAL *****
110 X=1:FOR Q=1 TO 5 STEP 2
120 A1(X)=A(Q):B1(X)=B(Q):A2(X)=A(Q+1):B
2(X)=B(Q+1)
130 GOSUB 2000:REM PINTA PARTE TRASERA D
E LA CARTA DEL ORDENADOR
140 N=A2(X):P=B2(X):GOSUB 3000:REM PINTA
CARTA JUGADOR
150 X=X+1:NEXT Q:X=0
170 X2=210:Y2=55:N=A(36):P=B(36):GOSUB 4
000:REM DIBUJA CARTA MUESTRA
180 IF B=0 THEN GOSUB 10000:GOSUB 11000:
GOTO 200:REM PRIMERA TIRADA
190 GOSUB 11000:GOSUB 10000:REM PRIMERA
TIRADA
200 GOSUB 5000:REM HALLA QUIEN GANA
210 FOR Q=7 TO 35 STEP 2
220 IF B=1 THEN A1(J)=A(Q):B1(J)=B(Q):A2
(I)=A(Q+1):B2(I)=B(Q+1):GOSUB 2000:N=A2(
I):P=B2(I):GOSUB 3000:GOTO 240
230 A1(J)=A(Q+1):B1(J)=B(Q+1):A2(I)=A(Q)
:B2(I)=B(Q):N=A2(I):P=B2(I):GOSUB 3000:G
OSUB 2000:GOTO 250
240 COLOR 4:PSET(210,45):PRINT#1,"****":
PSET(220,45):COLOR 15:PRINT#1,36-Q-1:GOS
UB 11000:GOSUB 10000:GOTO 260
250 COLOR 4:PSET(210,45):PRINT#1,"****":
PSET(220,45):COLOR 15:PRINT#1,36-Q-1:GOS
UB 10000:GOSUB 11000
260 GOSUB 5000:REM HALLA QUIEN GANA
300 NEXT Q
310 FOR H=1 TO 2
320 IF B=0 THEN GOSUB 10000:GOSUB 11000:G
OTO 340
330 GOSUB 11000:GOSUB 10000:REM PRIMERA
TIRADA

```



```

340 GOSUB 5000:REM HALLA QUIEN GANA
350 NEXT H
360 FOR T=1 TO 1000:NEXT T
370 COLOR 15,4,4:CLS:PSET(50,80)
380 IF P2>P1 THEN PRINT#1,"ME HAS GANADO
";P2;"A":P1:GOTO 400
390 IF P1>P2 THEN PRINT#1,"TE HE GANADO,
POR";P1;"A":P2:GOTO 400
395 IF P1=P2 THEN PRINT#1,"HEMOS EMPATAD
O A:";P2
400 FOR T=1 TO 3000:NEXT
405 CLS:PSET(20,100):PRINT#1,"QUIERES SE
GUIR JUGANDO (S/N)"
410 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 410
420 IF A$="S" OR A$="s" THEN RUN 80
430 IF A$="N" OR A$="n" THEN END
440 GOTO 410
1000 REM SUBROUTINA QUE MUESTRA INSTRUCCI
ONES
1010 SCREEN 0:KEY OFF:COLOR 1,7,7:WIDTH
36
1020 LOCATE 4,0:PRINT"---I N S T R U C C
I O N E S---":LOCATE 4,2
1025 LOCATE 4,2:PRINT"ESTE ES EL POPULAR
JUEGO DE LA BRISCA. Y TENDRAS QUE ENFR
ENTARTE AL ORDENADOR.EL MARCADOR DE A
Rriba INDICA LOS PUNTOS QUE LLEVA EL ORD

```

```

E-NADOR, EL DE ABAJO LOS QUE LLEVAS TU,
Y EL DEL CENTRO LAS CARTAS QUE HAY EN LA
BARAJA."
1050 LOCATE 4,11:PRINT"PARA TIRAR UNA CA
RTA TECLAE:"
1055 LOCATE 10,13:PRINT"1-IZQUIERDA"
1056 LOCATE 10,15:PRINT"2-CENTRO"
1057 LOCATE 10,17:PRINT"3-DERECHA"
1070 LOCATE 9,20:PRINT"!!!!SUERTE!!!!"
1080 LOCATE 8,22:PRINT"PULSA UNA TECLA"
1090 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 1090
1100 RETURN
1500 REM SUBROUTINA DE BARAJEO DE CARTAS
1510 SCREEN 2:COLOR 15,12,12:CLS:CLOSE:O
PEN"grp:"AS#1
1515 U=RND(-TIME)
1520 PSET(20,80):PRINT#1,"ESPERA UN MOME
NTO POR FAVOR"
1530 PSET(60,120):PRINT#1,"ESTOY BARAJAN
DO"
1540 DIM C(36),A(36),B(36)
1550 FOR FX=1 TO 36
1560 W=INT(RND(1)*36)+1
1570 FOR GX=1 TO FX
1580 IF C(GX)=W THEN 1560
1590 NEXT GX
1600 C(FX)=W

```



```

1610 NEXT F%
1620 FOR T=1 TO 36
1630 READ Z,V
1640 A(C(T))=Z:B(C(T))=V
1650 NEXT:ERASE C
1660 REM DATAS CARTAS. PRIMER NUMERO ES
EL NUMERO DE LA CARTA. EL SEGUNDO ES EL
PALO
1670 DATA 1,1,1,2,1,3,1,4,3,1,3,2,3,3,3,
4,4,1,4,2,4,3,4,4,5,1,5,2,5,3,5,4,6,1,6,
2,6,3,6,4,7,1,7,2,7,3,7,4,10,1,10,2,10,3
,10,4,11,1,11,2,11,3,11,4,12,1,12,2,12,3
,12,4
1680 PSET(40,180):PRINT#1,"QUIERES TIRAR
PRIMERO(S-N)":A$=INKEY$:IF A$="" THEN 1
680
1685 IF A$="S" OR A$="s" THEN B=0:GOTO 1
700
1690 B=1
1700 RETURN
2000 REM SUBROUTINA QUE MUESTRA LA CARA T
RASERA DE LAS CARTAS DEL ORDENADOR
2005 IF Q=35 THEN LINE(210,55)-(255,135)
,1,BF
2010 IF X=1 OR J=1 THEN X1=0:Y1=0:GOTO 2
500
2020 IF X=2 OR J=2 THEN X1=50:Y1=0:GOTO
2500
2030 X1=100:Y1=0
2500 LINE(X1,Y1)-(X1+45,Y1+80),4,BF
2510 FOR T=1 TO 400:NEXT T
2520 RETURN
3000 REM SUBROUTINA QUE MUESTRA CARTA DEL
JUGADOR EN LAS COORDENADAS X2,Y2
3005 IF Q=35 THEN LINE(210,55)-(255,135)
,1,BF
3010 IF X=1 OR I=1 THEN X2=0:Y2=110:GOTO
3500
3020 IF X=2 OR I=2 THEN X2=50:Y2=110:GOT
O 3500
3030 X2=100:Y2=110
3500 GOSUB 4000:REM DIBUJO CARTA
3510 N=0:P=0:RETURN
4000 REM SUBROUTINA QUE DIBUJA CARTA CON
SUS PALOS EN LAS COORDENADS X2,Y2
4010 LINE(X2,Y2)-(X2+45,Y2+80),15,BF
4020 LINE(X2+3,Y2+3)-(X2+42,Y2+77),1,B
4030 IF P=1 THEN C$="r4f116g1r8f1110d1r1
0d1110d1r10d1110f1r8g116f1r4":COLOR 10:O
=3:O1=-2:GOTO 4070
4040 IF P=2 THEN C$="r8g116f1r4g112f314e3"
:COLOR 6:O=0:O1=0:GOTO 4070
4050 IF P=3 THEN C$="r1d1211u12d913r7":C
OLOR 4:O=4:O1=0:GOTO 4070
4060 IF P=4 THEN C$="r1u1411d14u611u7r3d
7":COLOR 12:O=4:O1=10
4070 REM*****DIBUJOS*****

```

```

4080 ON N6OTO 4090,,4150,4280,4340,4370,
4410,,,4440,4480,4520
4090 REM*****AS*****
4100 IF P=1 THEN CIRCLE(X2+23,Y2+40),13,
10:PAINT(X2+30,Y2+40):RETURN
4110 IF P=2 THEN PSET(X2+10,Y2+30):DRAW"
r24g12f6112e6h12":PAINT(X2+20,Y2+37):RET
URN
4120 IF P=3 THEN PSET(X2+19,Y2+15):DRAW"
e3f3d616u6":PAINT(X2+20,Y2+15),4:PSET(X2
+17,Y2+32):DRAW"d30f5e5u30110":PAINT(X2+
19,Y2+35):COLOR 6:PSET(X2+12,Y2+23):DRAW
"r20d8120u8":PAINT(X2+15,Y2+26),6:RETURN
4130 IF P=4 THEN LINE(X2+30,Y2+15)-(X2+1
0,Y2+60),12:LINE(X2+34,Y2+15)-(X2+20,Y2+
70),12:CIRCLE(X2+15,Y2+65),7,12,2,6:LINE
(X2+30,Y2+15)-(X2+34,Y2+15),12:PAINT(X2+
15,Y2+65),12
4140 RETURN
4150 REM*****TRES*****
4160 IF P=1 THEN CIRCLE(X2+18,Y2+20),8,1
0:PAINT(X2+20,Y2+20),10:CIRCLE(X2+18,Y2+
60),8,10:PAINT(X2+18,Y2+60):CIRCLE(X2+28
,Y2+40),8,10:PAINT(X2+28,Y2+40):RETURN
4170 IF P=2 THEN C$="r16g8f418e4h8":PSET(
X2+10,Y2+15):DRAW C$:PAINT(X2+17,Y2+20):
PSET(X2+10,Y2+55):DRAW C$:PAINT(X2+17,Y2+
60):PSET(X2+20,Y2+35):DRAW C$:PAINT(X2+2
5,Y2+38):RETURN
4180 IF P=4 THEN 4240
4190 T=1:G=0
4200 COLOR 4:PSET(X2+11+G,Y2+15):DRAW"e2
f2d614u6":PAINT(X2+14+G,Y2+17),4:COLOR 6
:PSET(X2+8+G,Y2+22):DRAW"r10d4110u4":PAI
NT(X2+9+G,Y2+24),6:COLOR 4:PSET(X2+11+G,
Y2+27):DRAW"d38f2e2u3814":PAINT(X2+12+G,
Y2+28),4
4210 IF T=1 THEN T=2:G=19:GOTO 4200
4220 PSET(X2+23,Y2+67):DRAW"e2u614d6f2":
PAINT(X2+24,Y2+65):COLOR 6:PSET(X2+18,Y2
+58):DRAW"r10u4110d4":PAINT(X2+19,Y2+56)
,6:COLOR 4:PSET(X2+21,Y2+53):DRAW"u38e2f
2d3814":PAINT(X2+22,Y2+50),4:RETURN
4240 T=1:G=0
4250 LINE(X2+10+G,Y2+15)-(X2+8+G,Y2+60),
12:LINE(X2+10+G,Y2+15)-(X2+13+G,Y2+15),1
2:LINE(X2+13+G,Y2+15)-(X2+15+G,Y2+60),12
:CIRCLE(X2+12+G,Y2+57),4,12,3,6:PAINT(X2
+12+G,Y2+58),12
4260 IF T=1 THEN T=2:G=21:GOTO 4250
4270 LINE(X2+20,Y2+60)-(X2+18,Y2+17),12:
LINE(X2+20,Y2+60)-(X2+23,Y2+60),12:LINE(
X2+23,Y2+60)-(X2+25,Y2+17),12:CIRCLE(X2+
21,Y2+18),4,12,,2.5:PAINT(X2+21,Y2+18),1
2
4275 RETURN
4280 REM*****CUATRO*****

```

```

4290 PSET(X2+10+D,Y2+15+O1):DRAW C$
4300 PSET(X2+10+D,Y2+58+O1):DRAW C$
4310 PSET(X2+26+D,Y2+15+O1):DRAW C$
4320 PSET(X2+26+D,Y2+58+O1):DRAW C$
4330 RETURN
4340 REM*****CINCO*****
4350 PSET(X2+17+D,Y2+35+O1):DRAW C$
4360 GOTO 4280
4370 REM*****SEIS*****
4380 PSET(X2+10+D,Y2+37+O1):DRAW C$
4390 PSET(X2+25+D,Y2+37+O1):DRAW C$
4400 GOTO 4280
4410 REM*****SIETE*****
4420 PSET(X2+18+D,Y2+25+O1):DRAW C$
4430 GOTO 4370
4440 REM*****SOTA*****
4450 PSET(X2+10+D,Y2+10+O1):DRAW C$
4460 GOSUB 4560:REM DIBUJA SOTA
4470 RETURN
4480 REM*****CABALLO*****
4490 PSET(X2+10+D,Y2+10+O1):DRAW C$
4500 GOSUB 4640:REM DIBUJA CABALLO
4510 RETURN
4520 REM*****PEY*****
4530 PSET(X2+10+D,Y2+10+O1):DRAW C$
4540 GOSUB 4740:REM DIBUJA PEY
4550 RETURN
4560 REM SUBROUTINA QUE DIBUJA SOTA
4570 PSET(X2+16,Y2+20),15:COLOR 12:DRAW"
d10f1d10r12u10e1u1013u117d113":PAINT(X2+
20,Y2+33),12
4580 COLOR 6:PSET(X2+20,Y2+19):PRINT#1,"
B"
4590 COLOR 4:PSET(X2+17,Y2+51):DRAW"r4d2
016e3u18":PAINT(X2+19,Y2+55),4
4600 PSET(X2+25,Y2+51):DRAW"d20r6h3u1714
":PAINT(X2+27,Y2+53),4
4610 COLOR 7:PSET(X2+14,Y2+28):DRAW"d201
3u16e6":PAINT(X2+13,Y2+38),7
4620 PSET(X2+32,Y2+28):DRAW"d20r3u16h6":
PAINT(X2+33,Y2+33),7
4630 RETURN
4640 REM SUBROUTINA QUE DIBUJA CABALLO
4650 COLOR 6:PSET(X2+23,Y2+15):PRINT#1,"
B"
4660 COLOR 12:PSET(X2+23,Y2+24):DRAW"d20r
8u2013d1413u1413":PAINT(X2+25,Y2+40),12
4670 COLOR 4:PSET(X2+31,Y2+44):DRAW"q8d7
15e2u7e5r5":PAINT(X2+26,Y2+46),4
4680 COLOR 4:PSET(X2+10,Y2+35):DRAW"d2g1
d2g1d2g1d2f1r1e1r1e2u2r2d1r1d3r1d5h3g7f2
e5f1r1f1r3"
4690 PSET(X2+23,Y2+57):DRAW"r2f1r2f2r1d5
g2d1g2r3e3e1u3e1u3e1u4h1u2h11h11h11"
4700 PSET(X2+10,Y2+35):DRAW"u2f2e1f2r1f1
d1f1d1f1r1f1r1"
4710 PSET(X2+26,Y2+60):DRAW"d4g4r3e6 "

```



```

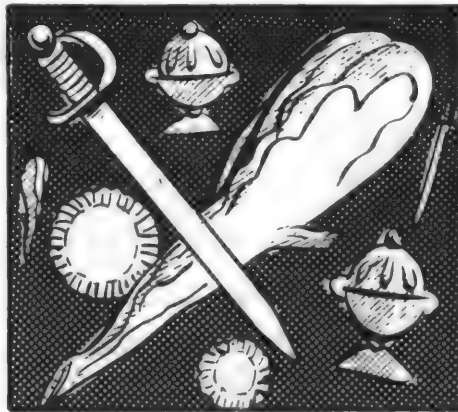
4720 PSET(X2+13,Y2+55):DRAW"d6r2u6"
4730 RETURN
4740 REM SUBROUTINA QUE DIBUJA REY
4750 COLOR 6:PSET(X2+20,Y2+25):PRINT#1,"
B"
4760 COLOR 4:PSET(X2+20,Y2+24):DRAW"rBu4
g2h2g2h2d4":PAINT(X2+21,Y2+23),4
4770 PSET(X2+16,Y2+33),15:COLOR 7: DRAW"
d10f1d10r12u10e1u1013u117d113":PAINT(X2+
18,Y2+38),7
4780 PSET(X2+14,Y2+33):DRAW"g6f3e3u4":PA
INT(X2+11,Y2+37),7
4790 COLOR 2: PSET(X2+11,Y2+30):DRAW"d40

```

```

4800 PSET(X2+32,Y2+33):DRAW"f3d1513u18":
PAINT(X2+33,Y2+35)
4810 COLOR 4:PSET(X2+17,Y2+56):DRAW"r4d1
716e3u14":PAINT(X2+19,Y2+58)
4820 PSET(X2+24,Y2+56):DRAW"d17r6h3u1414
":PAINT(X2+26,Y2+58)
4830 RETURN
5000 REM SUBROUTINA QUE ANALIZA Y HALLA Q
UIEN GANA UNA MANGA
5020 IF A2(I)<>3 AND A2(I)<>1 AND A1(J)<
>3 AND A1(J)<>1 THEN 5070
5030 IF B2(I)=B1(J) THEN M2=A2(I):M1=A1(
J):IF M2>M1 THEN GOSUB 5200 ELSE GOSUB 5
300
5040 IF B2(I)=B(36) THEN GOSUB 5200
5050 IF B1(J)=B(36) THEN GOSUB 5300
5060 IF B=1 THEN GOSUB 5300 ELSE GOSUB 5
200
5070 IF B2(I)=B1(J) THEN M2=A2(I):M1=A1(
J):IF M2>M1 THEN GOSUB 5200 ELSE GOSUB 5
300
5080 IF B2(I)=B(36) THEN GOSUB 5200
5090 IF B1(J)=B(36) THEN GOSUB 5300
5100 IF B=1 THEN GOSUB 5300 ELSE GOSUB 5
200
5110 REM BORRADO DE CARTAS TIRADAS
5120 FOR T=1 TO 1100:NEXT:LINE(155,13)-(2
00,180),1,BF
5125 IF Q=35 OR H>0 THEN A2(I)=0:B2(I)=0
:A1(J)=0:B1(J)=0
5130 RETURN
5200 REM SUBROUTINA DONDE PONE MARCADOR D
EL JUGADOR
5210 GOSUB 5500:REM HALLA LOS PUNTOS OBT
ENIDOS EN UNA TIRADA
5220 P2=P2+PZ:PSET(217,177):COLOR1 :P
RINT#1,"■■■"
5230 PSET(210,177):COLOR 15:PRINT#1,P2
5240 B=0:RETURN 5110
5300 REM SUBROUTINA QUE PONE MARCADOR DEL
ORDENADOR
5310 GOSUB 5500:REM HALLA LOS PUNTOS OBT
ENIDOS EN UNA TIRADA
5320 P1=P1+PZ:PSET(217,17):COLOR1 :PRIN
T#1,"■■■"
5330 PSET(210,17):COLOR 15 :PRINT#1,P1
5340 B=1:RETURN 5110

```



```

5500 REM SUBROUTINA QUE HALLA LOS PUNTOS
OBTENIDOS EN UNA TIRADA
5510 PZ=0:PP=0:T=1:A=A1(J):GOTO 5530
5520 A=A2(I)
5530 IF A=1 THEN PP=1:GOTO 5580
5540 IF A=3 THEN PP=10:GOTO 5580
5550 IF A=10 THEN PP=2:GOTO 5580
5560 IF A=11 THEN PP=3:GOTO 5580
5570 IF A=12 THEN PP=4
5580 PZ=PZ+PP:IF T=1 THEN T=2:PP=0:GOTO
5520
5590 RETURN
10000 REM SUBROUTINA DE TIRADA DEL JUGADO
R
10010 PSET(20,90):COLOR 14:PRINT#1,"ES T
U TURNO"
10015 IF PLAY(0)=-1 THEN 10015
10020 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 10020
10030 IF A$="1" OR A$="2" OR A$="3" THEN
10040 ELSE 10020
10040 I=VAL(A$):IF A2(I)<>0 AND B2(I)<>0
THEN 10044 ELSE 10020
10044 COLOR1:PSET(20,90):FOR T=1 TO 11:P
RINT#1,CHR$( 219)::NEXT T:PLAY"14g7cegec
"
10045 REM BORRA CARTA TIRADA
10050 IF A$="1" THEN LINE(0,110)-(45,190
),1,BF:GOTO 10080
10060 IF A$="2" THEN LINE(50,110)-(95,19
0),1,BF:GOTO 10080
10070 LINE(100,110)-(145,190),1,BF
10080 X2=155:Y2=97:I=VAL(A$):N=A2(I):P=B
2(I) :GOSUB 4000:REM DIBUJA CARTA TIRADA
EN COORDENADAS X2,Y2
10090 RETURN
11000 REM SUBROUTINA DE TIRADA DEL ORDENA
DOR
11010 PSET(20,90):COLOR 14:PRINT#1,"ES M
I TURNO"
11015 FOR T=1 TO 1000:NEXT
11020 IF B=0 THEN 11170:REM mira si tira
el primero o segundo
11030 FOR J=1 TO 3
11040 IF A1(J)>3 AND A1(J)<10 AND B1(J)<
>B(36) THEN 11750
11050 NEXT
11060 FOR J=1 TO 3

```

```

11070 IF A1(J)>3 AND A1(J)<10 THEN 11750
11080 NEXT
11090 FOR J=1 TO 3
11100 IF A1(J)>3 AND B1(J)<>B(36) THEN 11
750
11110 NEXT J
11120 FOR J=1 TO 3
11130 IF A1(J)>3 THEN 11750
11140 NEXT J
11150 J=INT(RND(1)*3)+1:IF A1(J)=0 THEN
11150
11160 GOTO 11750
11170 REM EL ORDENADOR TIRA SEGUNDO
11180 IF A2(I)<4 OR A2(I)>9 THEN 11450
11190 IF B2(I)=B(36) THEN 11370
11200 FOR J=1 TO 3
11210 IF B2(I)=B1(J) AND (A1(J)=3 OR A1(
J)=1) THEN 11750
11220 NEXT
11230 FOR J=1 TO 3
11240 IF B2(I)=B1(J) AND A1(J)>10 THEN 1
750
11250 NEXT
11260 FOR J=1 TO 3
11270 IF B1(J)<>B(36) AND B1(J)<>B2(I) A
ND A1(J)>3 AND A1(J)<10 THEN 11750
11280 NEXT
11290 FOR J=1 TO 3
11300 IF B1(J)=B2(I) AND A1(J)>3 AND A1(
J)<A2(I) THEN 11750
11310 NEXT
11320 FOR J=1 TO 3
11330 IF A1(J)>3 THEN 11750
11340 NEXT
11350 J=INT(RND(1)*3)+1:IF A1(J)=0 THEN
11350
11360 GOTO 11750
11370 FOR J=1 TO 3
11380 IF A1(J)>3 AND A1(J)<10 AND B1(J)<
>B(36) THEN 11750
11390 NEXT
11400 FOR J=1 TO 3
11410 IF A(J)>3 THEN 11750
11420 NEXT
11430 J=INT(RND(1)*3)+1:IF A1(J)=0 THEN
11430
11440 GOTO 11750
11450 IF B2(I)<>B(36) THEN 11620
11460 FOR J=1 TO 3
11470 IF A2(I)=3 AND A1(J)=1 AND B1(J)=B
(36) THEN 11750
11480 IF A2(I)=1 AND A1(J)>3 AND A1(J)<1
0 THEN 11750
11490 IF A2(I)=12 AND B1(J)=B(36) AND(A1
(J)=1 OR A1(J)=3) THEN 11750
11500 IF A2(I)=11 AND B1(J)=B(36) AND (A
1(J)=1 OR A1(J)=3 OR A1(J)=12) THEN 1175
0
11510 IF A2(I)=10 AND B1(J)=B(36) AND (A
1(J)=1 OR A1(J)=3 OR A1(J)=12) THEN 1175
0
0

```



```

11520 NEXT
11530 FOR J=1 TO 3
11540 IF A1(J)>3 AND A1(J)<10 THEN 11750
11550 NEXT
11560 FOR J=1 TO 3
11570 IF A1(J)>3 THEN 11750
11580 NEXT
11590 J=INT(RND(1)*3)+1:IF A1(J)=0 THEN
11590
11600 GOTO 11750
11620 FOR J=1 TO 3
11630 IF A2(I)=1 AND B1(J)=B(36) THEN 11
750
11640 IF A2(I)>1 AND A1(J)=1 AND B2(I)=B
1(J) THEN 11750
11650 IF A2(I)>3 AND A1(J)<4 AND B2(I)=B
1(J) THEN 11750
11660 IF A2(I)=12 AND A1(J)<4 AND B2(I)=
B1(J) THEN 11750
11670 IF A2(I)=11 AND A1(J)=12 AND B2(I)

```



```

=B1(J) THEN 11750
11680 IF A2(I)=10 AND (A1(J)=12 OR A1(J)=
11) AND B2(I)=B1(J) THEN 11750

```

```

11690 NEXT
11700 FOR J=1 TO 3
11710 IF B1(J)=B(36) THEN 11750
11720 NEXT
11730 J=INT(RND(1)*3)+1:IF A1(J)=0 THEN
11730
11750 IF A1(J)=0 THEN J=INT(RND(1)*3)+1:
GOTO 11750
11755 COLOR 1:PSET(20,90):PRINT#1,"
PLAY"14o1cegec"
11760 IF J=1 THEN LINE(0,0)-(45,80),1,BF
:GOTO 11800
11770 IF J=2 THEN LINE(50,0)-(95,80),1,B
F:GOTO 11800
11780 LINE(100,0)-(145,80),1,BF
11790 REM DIBUJA CARTA TIRADA POR EL ORD
ENADOR
11800 N=A1(J):P=B1(J):X2=155:Y2=13:GOSUB
4000
11810 RETURN

```

Test de listado

brisca

TEST DE LISTADOS. Para usar el Test de Listado que publicamos al final de cada programa debe cargarse el programa correspondiente publicado en nuestro número 7 del mes de noviembre, pág. 28.

10 - 0	340 -112	1520 - 34	3000 - 0	4210 -235	4490 -120	4770 -117	5320 - 23	11015 -116	11290 -186	11570 -149
20 -136	350 -203	1530 -151	3005 - 47	4220 -122	4500 -231	4780 - 53	5330 - 2	11020 -188	11300 -150	11580 -131
30 -244	360 -200	1540 - 48	3010 - 68	4240 -214	4510 -142	4790 -139	5340 - 34	11030 -186	11310 -131	11590 - 47
40 -124	370 - 79	1550 -250	3020 -118	4250 - 67	4520 - 0	4800 - 96	5500 - 0	11040 - 73	11320 -186	11600 -170
50 -180	380 - 63	1560 - 46	3030 - 29	4260 - 31	4530 -120	4810 - 67	5510 - 10	11050 -131	11330 -149	11620 -186
60 -192	390 - 20	1570 - 51	3040 -132	4270 - 61	4540 -107	4820 - 72	5520 - 61	11060 -186	11340 -131	11630 - 77
70 -182	395 -140	1580 -215	3050 -160	4275 -142	4550 -142	4830 -142	5530 - 2	11070 -161	11350 - 62	11640 -152
80 -201	400 - 76	1590 -239	3060 - 0	4280 - 0	4560 - 0	5000 - 0	5540 - 3	11080 -131	11360 -170	11650 -158
90 - 0	405 -155	1600 - 69	3070 - 64	4290 -125	4570 -115	5020 - 46	5550 - 2	11090 -186	11370 -186	11660 -166
100 - 69	410 - 32	1610 -230	3080 -242	4300 -168	4580 - 60	5030 -104	5560 - 4	11100 - 61	11380 - 73	11670 -170
110 -110	420 - 50	1620 -227	3090 - 49	4310 -141	4590 -122	5040 - 39	5570 - 84	11110 -205	11390 -131	11680 - 7
120 -172	430 -201	1630 - 99	3100 -144	4320 -184	4600 -126	5050 -139	5580 -110	11120 -186	11400 -186	11690 -131
130 -193	440 - 50	1640 -189	3110 - 47	4330 -142	4610 -167	5060 -229	5590 -142	11130 -149	11410 -100	11700 -186
140 - 66	1000 - 0	1650 -165	3120 -203	4340 - 0	4620 -162	5070 -102	10000 - 0	11140 -205	11420 -131	11710 - 73
150 -141	1010 -101	1660 - 0	3130 - 0	4350 -152	4630 -142	5080 - 39	10010 - 40	11150 -117	11430 -142	11720 -131
160 - 9	1020 -150	1670 - 82	3140 - 10	4360 - 95	4640 - 0	5090 -139	10015 -207	11160 -170	11440 -170	11730 -187
170 - 3	1025 - 94	1680 -219	3150 - 0	4370 - 0	4650 - 59	5100 -229	10020 -208	11170 - 0	11450 -182	11750 - 88
180 -112	1050 - 31	1685 - 15	3160 -105	4380 -147	4660 -171	5110 - 0	10030 - 82	11180 -119	11460 -186	11755 -217
190 -212	1055 - 84	1690 - 67	3170 -110	4390 -162	4670 - 90	5120 - 0	10040 -180	11190 -204	11470 - 83	11760 - 17
200 -236	1056 -116	1700 -142	3180 - 83	4400 - 95	4680 - 42	5125 -249	10044 -156	11200 -186	11480 -165	11770 -116
210 - 78	1057 -152	2000 - 0	3190 -180	4410 - 0	4690 - 52	5130 -142	10045 - 0	11210 -237	11490 -178	11780 - 16
220 -120	1070 - 48	2005 - 47	3140 -142	4420 -143	4700 -153	5200 - 0	10050 -170	11220 -131	11500 -191	11790 - 0
230 -162	1080 - 35	2010 -235	3150 - 0	4430 -186	4710 - 89	5210 -102	10060 - 13	11230 -186	11510 -190	11800 -130
240 -112	1090 -203	2020 - 29	3160 -210	4440 - 0	4720 -189	5220 -185	10070 -234	11240 -155	11520 -131	11810 -142
250 -212	1100 -142	2030 -175	3170 -178	4450 -120	4730 -142	5230 -163	10080 -203	11250 -131	11530 -186	
260 -183	1500 - 0	2500 - 51	3180 -103	4460 -182	4740 - 0	5240 - 33	10090 -142	11260 -186	11540 -161	
270 -150	1510 -188	2510 -110	3190 -214	4470 -142	4750 - 66	5300 - 0	11000 - 0	11270 - 57	11550 -131	
280 - 3	1515 -217	2520 -142	3200 - 61	4480 - 0	4760 - 17	5310 -102	11010 - 21	11280 -131	11560 -186	TOTAL:
										34604

msxclub

PVP 275 PTAS.

DE PROGRAMAS

ESPECIAL

SOFTWARE

AQUI HALLARAS TODO
EL SOFTWARE DEL
MERCADO EN MSX.

NO TE LO PIERDAS.
Programas de juegos
utilidad, educativos,
gestión. Una guía
completa con más
de 100 títulos.

Cassettes, cartuchos,
diskettes, tarjetas y
libros.

Además todas las
empresas de hardware y
software con sus
direcciones y teléfonos.

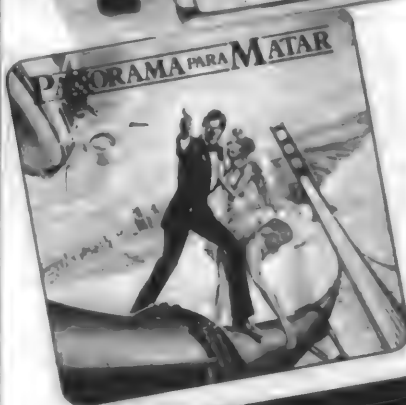
Un número
imprescindible para el
usuario MSX.

YA ESTA EN TU
QUIOSCO

MSX CLUB ESPECIAL
SOFTWARE algo FUERA
DE SERIE.

CARTUCHOS

MSX



TARJETAS

El secreto de la
pirámide



CINTAS

MSX BASIC PLUS (I)

¿Quién no querría tener en su MSX la posibilidad de trabajar con 35 pantallas, entre gráficas y texto, de poderlas intercambiar instantáneamente, almacenarlas, etc? ¿Pura utopía? Dentro de muy poco lo sabréis.

Los ordenadores MSX nos sorprendieron a todos por la potencia de su lenguaje BASIC, que permite el manejo de cuatro diferentes pantallas, un potente chip de sonido, y que no deja de ser, por estas características uno de los lenguajes punteros en ordenadores domésticos.

Esta potencia de lenguaje, unida a su principal característica, la compatibilidad, ha sostenido el imparable auge del estándar.

Hasta hace muy poco, hablar de ordenadores compatibles era hablar de sistemas herméticos, que no permitían modificaciones que rompieran el estándar. No ocurre así en el MSX, que es un sistema abierto a todo tipo de innovaciones, tanto en *soft* como en *hard*, tómense como ejemplo, el Pioneer PX-7, con su revolucionaria unidad de superimposición de video, así como el Yamaha CX 5M, con su potentísimo chip de sonido. ¿Cómo es posible que máquinas tan avanzadas sean compatibles con nuestro MSX?

Los ordenadores MSX permiten al ordenador ampliar su abanico de instrucciones. Sí, sí, lo que oís, añadirle instrucciones al BASIC. Esto, en principio, sólo es posible con cartuchos de ROM que contengan el código ensamblado de los comandos con que ampliamos al BASIC (el programa en código máquina de las nuevas instrucciones, para que nos entendamos), por lo que únicamente empresas importantes, lo suficiente como para adquirir un grabador de ROMs y la cadena de montaje para montar los cartuchos, pueden permitirse este lujo. Resultado; la ampliación del BASIC resulta por lo general cara y de poca difusión. Cabe decir que en España ya se comercializan cartuchos con dichas ampliaciones.

Pero nuestro objetivo radica en hacer asequibles estas ampliaciones, de modo que no se vieron monopolizadas por los fabricantes de cartuchos. Y he aquí la idea: ¿por qué no engañamos al ordenador?

En los ordenadores con más de 48



kB (la mayoría de los MSX) existe una zona de memoria destinada al sistema operativo de disco que en ningún caso es utilizada conjuntamente con el BASIC. Por lo tanto disponemos de una zona de memoria libre no utilizada por el BASIC. Intentaremos hacer creer a la máquina que esta zona de memoria es una extensión externa, es decir, un cartucho de ROM. Para ello introducimos en varios puntos precisos los códigos determinados que hacen creer al ordenador que está trabajando con un cartucho de ROM.

Ya no queda más que empezar a programar los nuevos comandos.

MODO DE TRABAJO

Este es el proceso seguido para desarrollar el programa que ahora os pre-

sentamos: su nombre, MSX BASIC PLUS. Se trata de un conjunto de rutinas que reubican todas las tablas de la VRAM (ram de video) de forma que podamos instalar un mayor número de pantallas e intercambiarlas muy rápidamente.

Así conseguimos las siguientes pantallas en cada modo:

- SCREEN 0: En este modo contamos con 14 pantallas independientes en lugar de una sola como sería normal.

- SCREEN 1: En este modo contamos con 11 pantallas.

- SCREEN 2: En este modo contamos con una pantalla gráfica, lo habitual en los MSX; pero hemos añadido una pantalla de texto con 40 columnas.

- SCREEN 3: Aquí son 8 las pantallas generadas.

Vamos a empezar a tratar con un poco más de profundidad, cómo funcionan los nuevos comandos del BASIC en cada modo de pantalla.

Los comandos incorporados al BASIC son dos:

-USO(x) y -VEO(x)

SCREEN 0:

El comando -VEO(x), (donde x es un número entre 0 y 13) nos permite ver cualquiera de las 14 pantallas disponibles en este modo. Por ejemplo, si hacemos -VEO(7) aparecerá en la pantalla un conjunto de símbolos extraños; pero por más que lo intentemos no conseguiremos escribir nada en la pantalla. ¿Qué ocurre? Nada más simple, estamos viendo la pantalla 7; pero todavía usamos la pantalla 0. Prueba ahora a escribir, aunque no lo veas en la pantalla, -VEO(0) y a pulsar RETURN. Aparecerá ante tus ojos todo lo que hayas tecleado mientras veías la pantalla 7.

Prueba ahora a hacer:

-VEO(7): -USO(7) (RETURN)

ahora sí puedes borrar la pantalla o utilizarla a tu antojo, y lo mismo con las otras 13 restantes. Si quieres borrar todas las pantallas tendrás que hacer:
FOR X=0 TO 13: -USO(X) : CLS:
NEXT X: -USO(0)

Ya sabes como utilizar estas pantallas. La tremenda velocidad de cambio de pantalla (el cambio es totalmente instantáneo ya que sólo se modifica un byte de RAM y uno de los registros del chip de pantalla) te permitirá lograr efectos espectaculares, o bien, escribir en una pantalla mientras el usuario está leyendo otra, consiguiendo así saltos de página instantáneos.

SCREEN 1:

Los comandos -USO(x) y -VEO(x) funcionan en SCREEN 1 de forma idéntica a como ocurre en SCREEN 0, con la salvedad de que en este modo sólo podemos trabajar con 11 pantallas (x oscilará entre 0 y 10, por lo tanto).

A los efectos logrados en SCREEN 0 podéis añadir los conseguidos mediante la definición de caracteres en color, exclusiva del SCREEN 1 (recordad que la mayoría de los juegos comerciales utilizan esta pantalla y no la pantalla gráfica; SCREEN 2).

SCREEN 2:

El tremendo volumen que ocupa una pantalla de gráficos, 12 Kb si no utilizamos los sprites, nos impedía generar dos pantallas de gráficos. El precio en memoria de incluir otra pantalla era demasiado alto (reducir los 28 Kb de usuario a tan sólo 16 Kb), por lo que

SCREEN 0

NORMAL			PLUS		
0		# 0	0		# 0
1024	T N P	# 400	2048	T G P	# 800
2048	N U	# 800	3072	T N P 0	# C00
4096	T G P	#1000	4096	T N P 1	#1000
			5120	T N P 2	#1400
			6144	T N P 3	#1800
			7168	T N P 4	#1C00
			8192	T N P 5	#2000
			9216	T N P 6	#2400
	N U		10240	T N P 7	#2800
			11264	T N P 8	#2C00
			12288	T N P 9	#3000
			13312	T N P 10	#3400
			14336	T N P 11	#3800
			15360	T N P 12	#3C00
			16384	T N P 13	#4000

T N P: Tabla de los números de los patrones.

T G P: Tabla generadora de los patrones.

N U: Zona no utilizada.

Tabla 1: Distribución de la VRAM normal y en MSX BASIC PLUS.

optamos por añadir al SCREEN 2 una pantalla de texto (que sólo ocupa 0.96 Kb).

El cambio funciona de modo similar a los otros SCREEN. El comando -VEO(0) nos permitirá ver la pantalla de gráficos y -USO(0) trabajar sobre ella. Recordad que mientras estemos en modo gráficos no podemos utilizar comandos como PRINT, INPUT o LOCATE.

Pero al utilizar -VEO(1) aparece ante nosotros la pantalla de texto. Podemos seguir utilizando las sentencias gráficas: LINE, PSET, CIRCLE, DRAW, etc. aunque no veamos por el momento los resultados. Al hacer -VEO(0) veremos instantáneamente todos los gráficos generados mientras veíamos la pantalla de texto.

Es importante que notéis que al usar la pantalla uno, con -USO(1), quedan activados de nuevo los comandos de texto: LOCATE, PRINT, INPUT, etc. y desactivados los de gráficos, por lo que aparecerá un "Illegal function

call" si intentáis utilizarlos mientras estamos usando la pantalla 1.

Os incluimos un efecto interesante para que podáis comprobar la velocidad de cambio de las pantallas, consistente en la visualización simultánea de la pantalla de gráficos y la de textos en SCREEN 2. Teclead el siguiente programa tras haber introducido la ampliación del BASIC.

```
10 SCREEN 2
20 LINE (0,0) - (255,191),15
30 CIRCLE (128,96),40,7,,,4/3
40 PAINT STEP(0,0),7
50 USO(1)
60 CLS
70 LOCATE 10,0: "UN TEXTO
EN SCREEN 2"
80 X=0:Y=1
90 ON INTRVAL=1 GOSUB 200
100 INTERVAL ON:GOTO 100
200 -VEO(X):SWAP X, Y: RETURN
```

Funcionará igualmente si ambas pantallas están llenas. Comprobadlo vosotros.

MSX por dentro

Dependiendo de la persistencia de vuestro monitor o televisor observaréis que los textos y gráficos vibran ligeramente. Esto podría solucionarse si cambiásemos más veces por segundo de pantalla (en este programa lo hacemos 50 veces cada segundo); pero en ese caso, al no coincidir la frecuencia de cambio con la de barrido de la pantalla (también 50 veces por segundo) aparecerían líneas horizontales en la pantalla. Haced la prueba. Esas líneas desaparecerán siempre que ambas frecuencias sean múltiplos una de la otra.

SCREEN 3:

En este modo sólo contamos con 8 pantallas; pero a esto sumamos otro pequeño inconveniente, y es que los comandos -USO(x) y -VEO(x) no son independientes, como ocurría en los otros modos.

Aquí ambos comandos tienen el mismo significado, es decir, si hacemos -VEO(3) automáticamente trabajaremos en la pantalla 3, y si hacemos -USO(6) pasaremos a ver la pantalla 6, aunque no entremos el comando -VEO(6).

La razón de esta limitación viene ampliamente explicada en la segunda parte de este artículo, consistente en una explicación un poco más técnica del funcionamiento de estas instrucciones, sus repercusiones en la VRAM y en la RAM de usuario.

SCREEN 1

NORMAL			PLUS		
0		# 0	0		# 0
	T G P			T G P	
2048		# 800	2048		# 800
				T G S	
6144		#1800	4096	T A S	#1800
6912	T N P	#1800	5120	T N P 0	#1400
	T A S		6144	T N P 1	#1800
8192		#2000	7168	T N P 2	#1C00
8224	T C	#2020	8192	T N P 3	#2000
			9216	T N P 4	#2400
			10240	T N P 5	#2800
			11264	T N P 6	#2C00
			12288	T N P 7	#3000
			13312	T N P 8	#3400
14336		#3800	14336	T N P 9	#3800
	T G S		15360	T N P 10	#3C00
			16384		#4000

T N P: Tabla de los números de los patrones. (768 bytes)

T G P: Tabla generadora de los patrones. (2 Kb)

T G S: Tabla generadora de los sprites. (2 Kb)

T A S: Tabla de atributos de los sprites. (1 Kb)

T C: Tablas de colores. (32 bytes)

Las zonas no utilizadas han sido sombreadas.

La tabla de color en el BASIC PLUS se encuentra entre la TNP 0 y la TNP 1, en la dirección 5888 (hex: £1700).

Tabla 2: Distribución de la VRAM normal y PLUS en SCREEN 1.



JUEGA COMO UN CAMPEON METE EL GOL QUE TE HARA MILLONARIO QUINIELAS

*El programa imprescindible para la liga más larga
de la historia española*

QUINIELAS te ofrece:

introducir 38 equipos - introducir el partido de la jornada - almacenar los resultados, los goles locales y los goles visitantes - estadística gráfica de aciertos - realizar 25 boletos de 8 apuestas (200), por reducción o al azar - sacar los boletos por impresora - clasificación detallada - estadística gráfica de equipos - estadística gráfica de quinielas - grabación de datos en cinta - escrutinio de boletos memorizados - consultas y correcciones - etc., etc.

PIDENOS QUINIELAS HOY MISMO SOLO 700 Ptas.

CURSO DE INGLES

The Gruneberg Linkword Language System es un sistema, para enseñanza de idiomas, más rápido y fácil que los métodos convencionales aplicados actualmente.

En poco tiempo, máximo 20 horas, te enseñará un vocabulario de 400 palabras y adquirirás unas buenas nociones de gramática. Esto te permitirá entender y ser entendido en tus viajes a lugares de habla inglesa o en tus contactos con personas que se expresen en ese idioma.

Por otra parte, el Sistema PlusData, consigue que el ordenador se convierta en un perfecto profesor que te explicará, orientará y corregirá, manteniendo en todo momento un "diálogo" interactivo de resultados sorprendentes.



THE GRUNEBERG LINKWORD
LANGUAGE SYSTEM

plusdata



INGLES • 1



Software
educativo

edad: 8 a 99
años

-L. Taylor. "POPULAR
COMPUTER WORLD":

"Quedé francamente atónito al
comprobar la efectividad de la
sugestión de imágenes como
elemento de ayuda a la retención..."

-"PERSONAL COMPUTER
WORLD":

"Un suceso fuera de serie..."

-Bill Barnett. "COMPUTER
CHOICE":

"De todos los paquetes para
aprender idiomas éste es el más
interesante..."



plusdata

Programas de EAO para EGB.
Cursos de Basic, Cobol, etc. AUTODIDACTAS.

Nombre.....
Apellidos.....
Dirección.....
Población.....
D.P.....Tlno.
Forma de pago: Reembolso ☐ Giro postal ☐ Envío talón ☐

☐ Curso de Inglés 1.ª parte. 10 lecciones Linkword. (Cinta) P.V.P. 6.900.-Ptas.

☐ Curso de Inglés 1.ª parte. 10 lecciones Linkword. (3,5"-Disk) P.V.P. 7.900.-Ptas.

ENVIAR ESTE CUPON A: PLUS DATA, S.A. C/. GRAN VIA, 661 pral. 08010-Barcelona. Tel. 246 02 02

FORBIDDEN FRUIT

Nuevo título de acción de MINDS GAMES

eres un tranquilo granjero de Transylvania, que por una serie de azares te ves obligado a visitar las ruinas de un castillo abandonado, del cual nunca ha vuelto nadie. Vas armado, pero los peligros son muchos. Mind Games España inicia con la publicación de este apasionante juego la presentación de su nuevo catálogo de software para MSX que incluirá más de 40 títulos.

A la vista de lo absolutamente cautivador que es este juego, estamos seguros que va a tener una gran acogida (sobre todo en Navidades) esta serie de MIND GAMES.

grama de gestión odontológica, que puede llevar perfectamente la consulta media de un odontólogo: soporta del orden de 2000 pacientes con 90 intervenciones por paciente por cada disquette.

Realiza no sólo la gestión de Agenda e intervenciones de pacientes, sino también la derivada de facturación, presupuestos y el control de stocks derivado de los productos farmacéuticos. ¿Es usted dentista?

MUSIC-MODULE

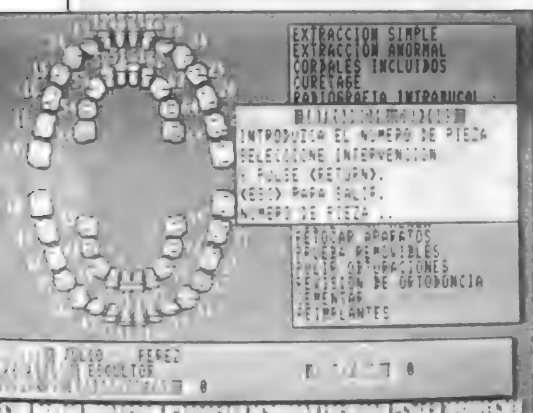
El Interfaz Musical de PHILIPS

Cualquiera puede ya componer o interpretar música con el interfaz musical de PHILIPS. Sólo

con pulsar cualquier tecla de la fila indicada en el ordenador, cualquiera puede interpretar un tema con una pista de acompañamiento que *siempre* sonará agradable, puesto que el sintetizador FM del sistema analiza la pulsación en relación con las anteriores y lo armoniza instantáneamente.

También va equipada esta unidad además del Sintetizador FM con conexiones MIDI (IN, OUT y THRU) y de un dispositivo de muestreo de sonido, que permite digitalizar sonido proveniente de fuentes externas (micro incorporado o toma audio) y combinarlo con pistas de apoyo, modularlo, ponerle Eco y todo tipo de efectos especiales. Opcionalmente, PHILIPS también suministra un teclado que —conectado al MUSIC-MODULE— convierte tu MSX en un teclado polifónico de hasta 9 notas simultáneas.

El manejo de las pantallas se realiza mediante iconos, lo cual unido a sus



KONAMI PRESENTA DOS NUEVOS CARTUCHOS

Títulos de impacto

Se trata de Green Beret y Jail Break, realmente los títulos son de impacto, puesto que el primero va de boinas verdes y el segundo de la fuga de una prisión.

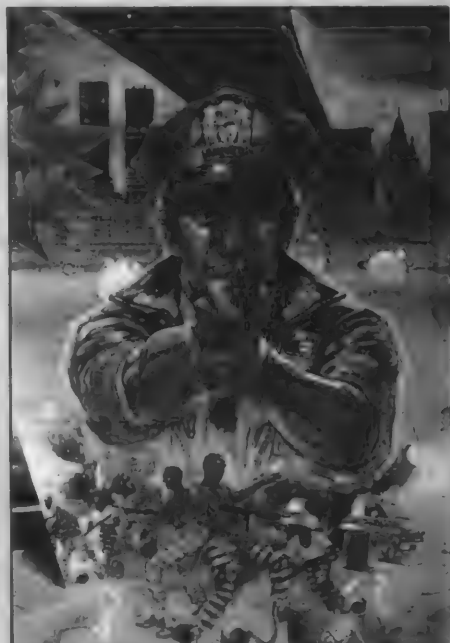
Esta incursión en programas de acción, representa una nueva victoria de Konami, que está —ahora más que nunca—

a la vanguardia del software de entretenimiento. Como siempre, estos programas son suministrados en formato de cartucho para efectuar una carta instantánea y prometen acción para rato. Para aquellos que aman sobre todo la acción y las emociones fuertes van recomendados especialmente estos dos nuevos títulos, que estamos seguros de que colmarán absolutamente sus expectativas.

LANZAMIENTO DE PHILIPS DE SOFTWARE PARA COLECTIVOS

Programa de Gestión Odontológica para MSX2

Además de los paquetes de gestión que ha presentado PHILIPS dentro de su línea para la segunda generación, pensado prioritariamente para pequeñas y medianas empresas, PHILIPS ha hecho una incursión en los llamados «mercados verticales», entre los cuales esperan una buena acogida de los MSX2 sobre todo debido a la excelente relación calidad-precio, difícilmente alcanzable por otros sistemas que trabajan en 16 Bits. La primera aplicación ha sido este pro-





SONY HB-F9S

Un MSX2 DOMESTICO

Al caer el Otoño empiezan a comercializarse las novedades expuestas por los fabricantes de la norma MSX que fueron presentadas en SONIMAG.

SONY España lanza al mercado el ordenador HB-F9S, concebido como un MSX2 doméstico. Se trata de un aparato especialmente indicado para aquellos que ya dominan el BASIC y pretenden ahondar más en el apasionante campo de la Informática. Su concepción doméstica incluye accesorios tan evidentes como la salida RF con la que va equipado, que permite la conexión del ordenador al televisor doméstico.

Este aparato cumple los requisitos máximos de memoria previstos para la segunda generación de MSX, es decir: 128 Kb de memoria RAM de usuario, 128 Kb de VRAM, 96 Kb de ROM.

Además, incluye un programa de aplicación personal incorporado en ROM: Listín telefónico, Agenda personal, Reloj, Calendario, Calculadora...

AEROBICS

La aventura gráfica de Idealogic

En esta misma sección, el mes pasado comentábamos la presentación del software para MSX2 desarrollado por la firma Idealogic para PHILIPS, y hablábamos de un programa titulado AEROBICS, que —como podemos deducir— es un curso completo de Aerobic que se da con un completo manual de ejercicios, mientras se observa una muñeca en la pantalla que va realizándolos en la pantalla al compás de la música.

De por sí, este programa puede hacer las delicias de las amas de casa que posean un MSX2, puesto que pueden repetir los ejercicios uno a uno, ir hacia adelante o hacia atrás e incluso programar la velocidad de los mismos. Haciendo otro tipo de consideraciones, podemos decir que el programa hace resaltar la inmensa capacidad gráfica de los MSX2, ya que las secuencias de animación de la figura realizan una simulación prácticamente perfecta del movimiento. Recomendable para todos.

JS-70

EL JOYSTICK PROFESIONAL DE SONY

Siguiriendo con las novedades presentadas por SONY para este Otoño del 86, cabe destacar el joystick JS-70, desarrollado para cumplir con las cada vez más sofisticadas exigencias del software MSX, que cada vez necesita herramientas de mayor precisión.

Este joystick, de alta velocidad de respuesta, incluye 2 pulsadores de disparo en cada uno de los lados de la palanca para facilitar la operación; todo lo cual lo hace recomendable tanto para diestros como para zurdos. Tiene 8 direcciones de movimiento, lo que resulta ideal para aplicaciones de precisión donde se requiere un movimiento punto por punto y una gran rapidez de respuesta.



MINI

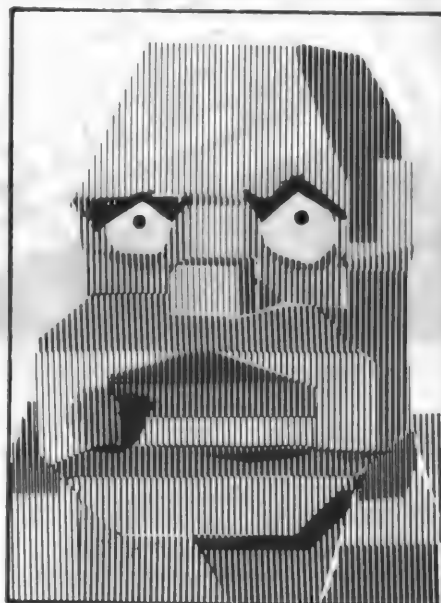
Programa

Por Enrique Roldán

GRAF-1

Estupendo programa de gráficos en el que su autor reproduce una de nuestras portadas con bastante fidelidad. Tras 15" ha de pulsarse la barra espaciadora para que aparezca el dibujo.

```
10 COLOR 15,1,1
20 C=15
30 OPEN"GRP:"AS1
40 DEFUSR1=65:DEFUSR2=68
50 CLS
60 SCREEN 2
70 PSET(0,0)
80 A=USR1(0)
90 FOR I=1 TO 800:PRINT#1,"%":NEXT I
100 A=USR2(0)
110 IF INKEY$<>" " THEN 110
120 LINE(100,1)-(170,191),5,BF
130 DRAW"C15BM100,39M119,47M162,63M170,6
7M170,81M160,78M112,65M100,58M100,39":PA
INT(110,47),15
140 DRAW "C15BM100,60M112,67M112,79M100,
79M100,60":PAINT(105,67),15
150 DRAW"C4BM160,78M170,81M170,145M166,1
89M102,189M103,104M130,63M160,78":PAINT(
165,85),4
160 LINE(100,0)-(170,191),15,B
170 DRAW"C1BM130,12M134,1R26M165,27M163,
38M162,66M159,82M156,101M155,101M156,81M
152,71M154,57M152,13M132,8M110,42M132,8
M130,12":PAINT(146,6),1:DRAW"C15BM162,56
M160,55U3M160,53M162,38R2"
180 DRAW"C14BM132,8M152,13M154,57M152,71
M138,67M138,72M129,69M130,63M119,60M118,
42M132,8":PAINT(138,27),14
190 DRAW"C1BM139,40M141,52M144,47M152,55
M144,51M141,55M139,48M119,47M128,41M130
,47M133,44M130,51M127,44M119,47"
200 LINE(154,68)-(159,20),1,BF
210 DRAW"C1BM133,47M135,48M130,63M132,61
M138,63D2M130,63M129,69M138,72M138,65M14
```



```
0,56"
220 CIRCLE(126,53),5,1,,,1.4
230 CIRCLE(146,60),5,1,,,1.4
240 CIRCLE(126,53),4,15,,,1.4:PAINT(126,
53),15:LINE(126,51)-(126,52),1
250 CIRCLE(146,60),4,15,,,1.4:PAINT(146,
60),15:LINE(146,58)-(146,59),1
260 DRAW"C1BM123,44M119,43M119,60M130,63
BM138,67M143,68M139,60M138,67M152,70"
270 DRAW"C1BM134,78M148,88M146,98M155,10
1M151,111M110,95M110,87M118,90M116,76M12
4,78M134,78":PAINT(134,84),1
280 DRAW"C13BM119,55M112,66M110,87M118,9
0M118,78M134,78M148,88M146,98M155,101M15
8,81M152,71M138,67M138,72M129,69M130,63M
119,60M119,55":PAINT(110,69),13
```

```
290 LINE(131,62)-(138,72),14,BF
300 DRAW"C6BM124,88M145,95M146,100M118,9
0M124,89":PAINT(143,97),6
310 CIRCLE(116,83),6,14,,,1.8
320 PAINT(116,83),14
330 DRAW"C15BM100,126M170,133M170,145M10
0,136M100,126":PAINT(110,130),15
340 DRAW"C7BM114,104M118,111M142,122M154
,106M162,100M160,150M112,145M114,104":PA
INT(120,138),7
350 DRAW"C4BM126,115M142,122M154,106M143
,136M140,135M136,144M130,132M126,115":PA
INT(136,132),4
360 DRAW"C5BM112,158M159,164M159,174M111
,171M112,158":PAINT(115,162),5
370 DRAW"C13BM110,95M151,111M142,122M118
,111M110,95":PAINT(132,108),13
380 GOTO 380
```

Test de listado

10 - 87	140 - 200	270 - 36
20 - 80	150 - 43	280 - 13
30 - 220	160 - 94	290 - 103
40 - 200	170 - 156	300 - 144
50 - 159	180 - 86	310 - 164
60 - 216	190 - 178	320 - 106
70 - 97	200 - 90	330 - 248
80 - 129	210 - 2	340 - 205
90 - 64	220 - 128	350 - 222
100 - 130	230 - 155	360 - 9
110 - 239	240 - 139	370 - 151
120 - 157	250 - 166	380 - 20
130 - 180	260 - 83	TOTAL: 4899



ENTRA EN LA AVENTURA
CORRE A TODA PASTILLA
CON

Madfox

OTRO SENSACIONAL JUEGO DE MANHATTAN TRANSFERS, S.A.



MI

PROGRAMA MSX

3.º GRAN CONCURSO

PARTICIPA CREANDO TUS PROGRAMAS

MSX CLUB SELECCIONARA Y PUBLICARA
AQUELLOS QUE ESTEN MEJOR
DISEÑADOS Y ESTRUCTURADOS
PARA QUE NUESTROS
LECTORES ELIJAN
«EL PROGRAMA
DEL AÑO»

BASES

1.º-Podrán participar todos nuestros lectores cualquiera sea su edad.

2.º-Los programas se clasificarán en tres categorías:

Educativos
Gestión
Entretenimiento

3.º-Los programas deberán ser remitidos grabados en cassette debidamente protegidas, dentro de su estuche de plástico.

4.º-No entrarán en concurso aquellos programas que ya hayan sido publicados por otros medios o plagiados.

5.º-Junto a los programas se incluirán las instrucciones correspondientes, detalle de las variables, ampliaciones posibles y todos aquellos comentarios que el autor considere de interés.

6.º-Todos los programas han de estar estructurados de modo claro, separando con REM los distintos sectores del mismo.

PREMIOS

7.º-MSX CLUB OTORGARA LOS SIGUIENTES PREMIOS:

JOYSTICK DE ORO MSX CLUB Y UNA UNIDAD DE DISCO AL MEJOR PROGRAMA DEL AÑO.

Además mensualmente se premiarán los programas publicados del siguiente modo:

10.000 pts. los programas Educativos

10.000 pts. los programas de Gestión

6.000 pts. los programas de Entretenimiento

FALLO Y JURADO

8.º-El Departamento de Programación de MSX CLUB DE PROGRAMAS hará la primera selección de la que saldrán los programas publicados en cada número de la revista.

9.º-Los programas no se devolverán salvo que así lo requiera el autor.

10.º-La elección del PROGRAMA DEL AÑO se hará por votación de nuestros lectores a través de un boletín que se publicará en el mes de octubre de 1987.

11.º-El plazo de entrega de los programas finalizará el 31 de octubre de 1987.

12.º-El fallo se hará conocer en el número de diciembre de 1987, entregándose los premios en el mismo mes.

INSERTAR A MODO DE ETIQUETA EN LA CASSETTE

TITULO DE MI PROGRAMA:

.....

CATEGORIA: **K**

PARA

INSTRUC. DE CARGA:

AUTOR:

EDAD:

CALLE: **N.º**

CIUDAD **DP.**

TEL:

N.º DE RECEPCION:

TITULO **N.º**

CLUB:

MSX

Remitir a:

CLUB DE PROGRAMAS

MI PROGRAMA

Roca i Batlle, 10-12, bajos 08023 Barcelona

LA GRUA

Divertido juego de habilidad, cuya música fue compuesta por Miguel Angel Muñiz, en el que tienes que transportar una serie de herramientas con una grúa a un camión, pero los pájaros te lo impiden

```

10 '*****
20 '      LA GRUA  '
30 '      POR      '
40 '      TOMEU FONTCUBERTA '
50 '      1986      '
60 '      PARA MSX CLUB  '
70 '*****
80 COLOR 1,15,13:CLER 500
90 SCREEN 0:KEY OFF:WIDTH 35
100 FOR W=0 TO 21
110 PRINT">>>>*****"
120 NEXT W
130 DEFINT X,Y,B,C,A,T,F,G,L,K,P,S,V,J
140 LOCATE 12,5:PRINT " LA GRUA "
150 LOCATE 11,10:PRINT " HECHO POR "
160 LOCATE 4,15:PRINT " TOMEU FONTCUBERTA "
170 LOCATE 12,18:PRINT " "
180 LOCATE 12,19:PRINT " PULSA ESPACIO "
190 LOCATE 12,20:PRINT " "
200 A$=INKEY$:IF A$<>" " THEN 200
210 FOR U=0 TO 20:READ B$:PLAY B$:NEXT U
:PLAY"L8C":PLAY"L16CE-DC":RESTORE
220 FOR W=0 TO 24:PRINT:NEXT W
230 LOCATE 0,0
240 '>>>>TECLAT O JOYSTICK<<<<<
250 LOCATE 12,8:PRINT "0.-TECLADO"
260 LOCATE 12,10:PRINT "1.-JOYSTICK"
270 LOCATE 11,12:PRINT "ESC06E 0 0 1"
280 J$=INKEY$:IF J$="" OR J$=" " THEN 280
290 IF VAL(J$)>1 THEN 460
300 JY=VAL(J$)
310 '>>>>DADES MUSICA<<<<<
320 DATA V15T65,L804C,C,L16CE-DC,L86036A
B04C,C,L1604CE-DC,L86036AB05C,C,L16CD-C,
04B-,L8A-F,F,L8F8-,B-,L16B-05C04B- A-,L9
6E-,E-,E-A-C,L16E-F6A-,L86
330 '>>>>ESCOLLIR NIVELL<<<<<
340 CLS
350 LOCATE 4,10:PRINT"QUE NIVEL QUIERES(
1,2,3):"
360 A$=INKEY$:N=VAL(A$)
370 IF N=1 THEN FI=3:GOTO 410
380 IF N=2 THEN FI=5:GOTO 410
390 IF N=3 THEN FI=7:GOTO 410
400 GOTO 360

```



```

410 CLS:LOCATE 3,10:PRINT"QUIERES LAS IN
STRUCCIONES(S/N)?"
420 FOR U=0 TO 20:READ B$:PLAY B$:NEXT U
:PLAY "03L86AB04L8C."
430 A$=INKEY$
440 IF A$="S" OR A$="s" THEN 470
450 IF A$="N" OR A$="n" THEN 640
460 GOTO 430
470 RESTORE 580
480 CLS
490 FOR Q=1 TO 3
500 CLS:LOCATE ,8
510 FOR W=1 TO 2
520 READ C$:PRINT C$
530 PRINT:PRINT
540 NEXT W
550 LOCATE 9:PRINT"PULSA ESPACIO"
560 A$=INKEY$:IF A$<>" " THEN 560
570 NEXT Q
580 DATA " Este juego consiste en cargar
el camión con los diferentes objetos
que aparecerán en la pantalla."
590 DATA " Has de luchar contra los pa
jaros que quieren derribarte la carga y
contra el tiempo."
600 DATA " La puntuación es de 50,25,
15 o 5 puntos según la distancia del
objeto al camión."
610 DATA " Conseguirás una vida extra c
ada 150 puntos y la dificultad aumenta-
ra."
620 DATA "Para coger un objeto has de ap
retar espacio o el botón disparador del
joystick y para descargar hacer lo mismo

```

```

630 DATA " MUCHA SUERTE"
640 CLS:LOCATE 8,10:PRINT"ESPERA UN MOMEN
TO"
650 RESTORE
660 S=0
670 COLOR 1,3,14
680 '>>>>>>>>DISEÑA SPRITES<<<<<
690 RESTORE 870
700 DIM J$(30)
710 FOR W=1 TO 27
720 FOR Q=1 TO 8
730 READ A$
740 J$(W)=J$(W)+CHF$(VAL("&H"-A$))
750 NEXT Q
760 NEXT W
770 SCREEN 2,2
780 SPRITE$(1)=J$(4)+J$(1)+J$(5)+J$(1)
790 SPRITE$(2)=J$(6)+J$(1)+J$(7)+J$(1)
800 SPRITE$(8)=J$(8)+J$(9)+J$(10)+J$(11)
810 SPRITE$(7)=J$(2)+J$(1)+J$(3)+J$(1)
820 SPRITE$(10)=J$(28)
830 FOR W=12 TO 24 STEP 4
840 SPRITE$(W/4)=J$(W)+J$(W+1)+J$(W+2)+J
$(W+3)
850 NEXT W
860 '>>>>DADES SPRITES<<<<<
870 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
880 DATA 00,20,50,00,07,03,03,04
890 DATA 00,10,28,40,80,00,00,80
900 DATA 01,01,02,04,08,08,04,00
910 DATA 00,00,40,20,10,10,20,00
920 DATA 01,01,02,04,04,02,01,00
930 DATA 00,00,40,20,20,40,80,00
940 DATA 0C,1E,7F,4C,40,40,7F,21
950 DATA 1D,06,00,00,00,00,00,00
960 DATA 30,78,FE,32,02,02,FE,84
970 DATA 88,60,00,00,00,00,00,00
980 DATA 00,00,00,00,00,00,01,06
990 DATA 18,60,80,40,2D,1E,1E,0C
1000 DATA 00,00,00,00,00,00,81,81
1010 DATA 44,28,10,60,80,00,00,00
1020 DATA 01,02,04,08,10,20,3F,3F
1030 DATA 3F,1F,1F,0F,0F,07,07,03
1040 DATA 80,40,20,10,08,04,FC,FC
1050 DATA FC,F8,F8,F0,F0,E0,E0,C0
1060 DATA 00,01,02,02,03,02,05,05

```




CAZA PIRATAS

Fomenta la creatividad. Respeta el derecho de autor. Centenario de la convención de Berna 1886-1986.

Condiciones:

Toda denuncia para esta sección deberá venir suscripta con los datos personales del denunciante, aunque su nombre no aparecerá publicado.

— Deberá aportarse toda documentación que acredite el objeto de la denuncia, de lo contrario no se tendrá en cuenta.

— La documentación recibida se hará llegar a la marca afectada para que tome las medidas jurídicas oportunas.

— Una vez publicada la denuncia, ya no se tendrán en cuenta las que lleguen posteriormente sobre el mismo programa.

— Los denunciantes recibirán como recompensa el programa original denunciado.

— Recordamos que se considera piratería la desprotección y copia de programas en cualquier formato y su uso con fines de lucro.



SUPER CHESS rotulado por Topsoft se comercializa presuntamente de un modo ilegal en España, ya que es una versión de CHESS'86 comercializado por Philips.

MI

Programa

Test de listado la grúa

10 - 58	540 -218	1070 -248	1600 -142	2130 - 94
20 - 58	550 -138	1080 -248	1610 - 58	2140 - 41
30 - 58	560 -166	1090 - 59	1620 - 58	2150 - 42
40 - 58	570 -212	1100 -200	1630 -199	2160 -105
50 - 58	580 -190	1110 - 28	1640 -113	2170 -142
60 - 58	590 -177	1120 -214	1650 - 98	2180 - 58
70 - 58	600 -252	1130 - 7	1660 - 22	2190 -234
80 - 62	610 -151	1140 -224	1670 -104	2200 - 19
90 -211	620 -196	1150 -214	1680 - 75	2210 - 34
100 -214	630 - 14	1160 -141	1690 - 41	2220 - 84
110 -147	640 -160	1170 - 33	1700 -255	2230 -254
120 -218	650 -140	1180 -255	1710 -142	2240 - 82
130 - 26	660 - 83	1190 - 68	1720 - 58	2250 -120
140 - 0	670 - 88	1200 - 63	1730 -212	2260 - 22
150 -158	680 - 58	1210 -231	1740 -200	2270 -133
160 -195	690 - 3	1220 - 32	1750 - 15	2280 -207
170 - 79	700 -114	1230 -255	1760 - 58	2290 -182
180 -217	710 -221	1240 - 86	1770 -103	2300 - 67
190 - 81	720 -198	1250 -125	1780 - 79	2310 -183
200 - 60	730 -236	1260 - 38	1790 - 21	2320 -200
210 -103	740 -222	1270 - 84	1800 - 22	2330 -142
220 -184	750 -212	1280 -103	1810 - 64	2340 - 58
230 - 38	760 -218	1290 -207	1820 - 62	2350 -195
240 - 58	770 - 23	1300 - 58	1830 -152	2360 -207
250 -206	780 - 91	1310 -213	1840 -150	2370 - 0
260 - 67	790 - 96	1320 -136	1850 -255	2380 -194
270 -174	800 -113	1330 -111	1860 -142	2390 -142
280 - 72	810 - 93	1340 - 67	1870 - 58	2400 - 58
290 -146	820 - 46	1350 -229	1880 -102	2410 - 24
300 -228	830 -212	1360 -181	1890 -240	2420 -223
310 - 58	840 -194	1370 -180	1900 - 96	2430 -223
320 -102	850 -218	1380 -235	1910 - 58	2440 - 19
330 - 58	860 - 58	1390 -197	1920 -231	2450 - 58
340 -159	870 -184	1400 -129	1930 -213	2460 - 33
350 - 65	880 -216	1410 - 58	1940 - 47	2470 - 64
360 - 0	890 -215	1420 -163	1950 -156	2480 -220
370 -178	900 -212	1430 -102	1960 - 55	2490 -201
380 -181	910 -210	1440 - 71	1970 - 75	2500 - 70
390 -184	920 -199	1450 - 99	1980 -139	2510 - 58
400 - 0	930 -220	1460 - 70	1990 -164	2520 - 58
410 - 96	940 - 61	1470 -101	2000 -142	2530 -253
420 -244	950 -211	1480 - 71	2010 - 58	2540 -207
430 - 64	960 - 53	1490 -100	2020 - 64	2550 -164
440 - 55	970 -216	1500 - 72	2030 -114	2560 -212
450 -216	980 -191	1510 -250	2040 - 86	2570 - 98
460 - 70	990 - 40	1520 - 10	2050 -142	2580 - 28
470 -224	1000 -202	1530 - 67	2060 - 58	2590 - 53
480 -159	1010 -217	1540 -128	2070 - 29	2600 -192
490 -193	1020 - 2	1550 - 59	2080 -178	2610 -142
500 -246	1030 - 60	1560 - 58	2090 -143	
510 -198	1040 - 37	1570 -164	2100 - 35	
520 - 32	1050 -134	1580 -173	2110 -212	TOTAL:
530 - 92	1060 -204	1590 -216	2120 -214	33030

TE DESAFIAMOS!

M.S.X. 1 y 2
AMSTRAD

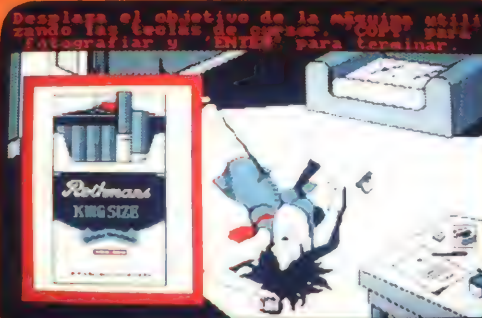
ESTAREMOS EN S.I.M.O. PABELLON 10
NIVEL SUPERIOR STAND C 18

¡ACEPTA EL RETO!



LAS VEGAS

VERACRUZ

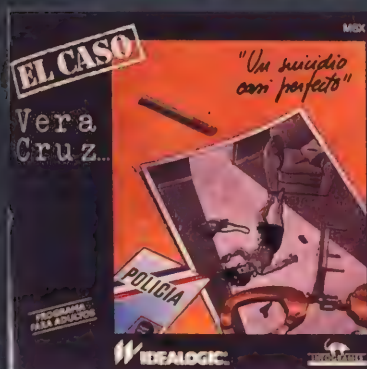


WAR CHESS



DESAFIAMOS TU IMAGINACION, TU LOGICA, TU ESPIRITU DE AVENTURA. A TU JOYSTICK. TE DESAFIAMOS A PASARLO BIEN ¡A LO GRANDE! **¡A TOPE CON TU ORDENADOR!** TE PRESENTAMOS LOS MAS **ALUCINANTES JUEGOS. SUPERPROGRAMAS.** SUPER:DESAFIANTES, INTRIGANTES, LLENOS DE ESTRATEGIA PARA QUE USES A FONDO TU IMAGINACION Y DEMUESTRES TU HABILIDAD E INTELIGENCIA. TE PROPONEMOS HORAS DE DIVERSION SEGURA. ¿HASTA QUE HORA DE LA MADRUGADA RESISTIRAS?

¡ACEPTA EL RETO!



¡NOVEDAD!!

EL CASO VERACRUZ / WAR CHESS / THE MOST AMAZING MEMORY GAME / MANDRAGORA / LAS VEGAS / EL GNOMO FEDOR / 3D MAGIC PIN BALL / SKATE DRAGON



INFOGRAMES



Pedidos: Tel. 253 74 00

Calle Valencia, 85 - 08029 BARCELONA - Télex: 54554 DLGC
Teléfonos: 253 86 93 - 253 89 09 - 253 90 45 - 253 74 00

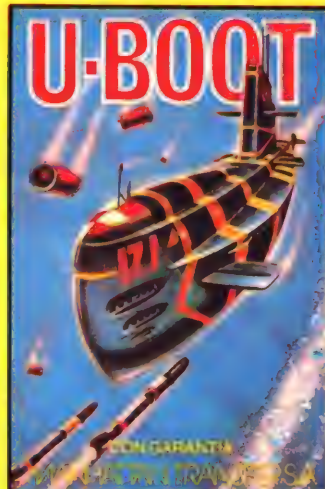
LudicBit

BIENVENIDOS A **msxclub**

UN SOFTWARE DE ALTA CALIDAD PARA MSX



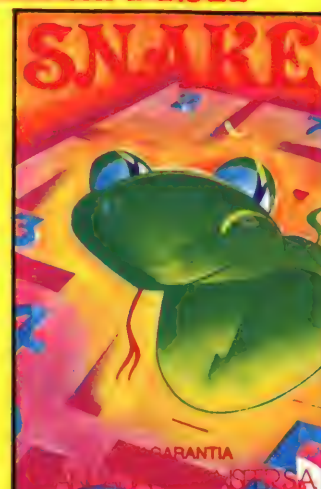
KRYPTON. La batalla más audaz de las galaxias en cuatro pantallas y cuatro niveles de dificultad. Un juego cuya popularidad es cada vez más grande entre los usuarios del MSX. PVP. 500 Ptas.



U-BOOT. Sensacional juego de simulación submarina en la que tienes que demostrar tu pericia como capitán de un poderoso submarino de guerra. Panel de mandos, sonar, torpedos, etc. PVP. 700 Ptas.



QUINIELAS. El más completo programa de quinielas con estadística de la liga, de los aciertos, etc. e impresión de boletos. Acertar no siempre es cuestión de suerte. PVP. 700 Ptas.



SNAKE. Entretenido y muy divertido juego en el que Snake procura comer unos números que la engordan. Tanto las murallas que la rodean como su larga cola pueden ser mortales para ella. PVP. 600 Ptas.



EL SECRETO DE LA PIRAMIDE. Atrevido juego de aventuras a través de los misterios y peligros que encierran los laberínticos pasillos de una pirámide egipcia. ¡Atrévete si puedes! PVP. 700 Ptas.



STAR RUNNER. Conviértete en el audaz piloto interestelar y lucha a muerte, a través del hiperspacio, contra las defensas del tirano Daurus. Dos pantallas y cinco niveles de dificultad. PVP. 1.000 Ptas.



FLOPPY. El Preguntón. Un verdadero desafío a tus conocimientos de Geografía e Historia española. Floppy no perdona y te costará mucho superarlo. PVP. 1.000 Ptas.



MAD FOX. Un héroe solitario es lanzado a una carrera a vida o muerte por un desierto plagado de peligros. Conseguir el combustible para sobrevivir es su misión. Diez niveles de dificultad. PVP. 1.000 Ptas.

Si quieres recibir por correo certificado estas cassettes garantizadas recorta o copia este boletín y envíalo hoy mismo:

Nombre y apellidos:

Dirección:

Población: **CP** **Prov.** **Tel.:**

<input type="checkbox"/> KRYPTON	Ptas. 500,-	<input type="checkbox"/> SNAKE	Ptas. 600,-	<input type="checkbox"/> FLOPPY	PVP. 1.000 Ptas.
<input type="checkbox"/> U BOOT	Ptas. 700,-	<input type="checkbox"/> EL SECRETO DE LA PIRAMIDE	Ptas. 700,-	<input type="checkbox"/> MAD FOX	PVP. 1.000 Ptas.
<input type="checkbox"/> QUINIELAS	Ptas. 700,-	<input type="checkbox"/> STAR RUNNER	Ptas. 1.000,-		

Gastos de envío certificado por cada cassette Ptas. 70,-

Remito talón bancario de Ptas. a la orden de Manhattan Transfer, S.A.

ATENCION: Los suscriptores tienen un descuento del 10% sobre el precio de cada cassette.

IMPORTANTE:

Indicar en el sobre **MSX CLUB DE CASSETTES. ROCA I BATLLE, 10-12 BAJOS. 08023 BARCELONA.**

Para evitar demoras en la entrega es imprescindible indicar nuestro nuevo código postal.

NUESTRAS CASSETTES NO SE VENDEN EN QUIOSCOS. LA UNICA FORMA DE ADQUIRIRLAS ES SOLICITANDOLAS A NUESTRA REDACCION. ¡NO SE ADMITE CONTRA REEMBOLSO!

TEORIA QUIMICA

Con este programa los estudiantes podrán disponer de una tabla de elementos, definición de determinadas leyes químicas, nociones de formulación, etc. El acceso al menú es sencillo y bastante rápido.

```

10 ' TEORIA QUIMICA
20 ' Por Josep Lainez
30 ' Para MSX CLUB
40 REM INICIO
50 CLS:KEY OFF:COLOR 15,1,1
60 KEY(1) ON:KEY(2) ON:KEY(3) ON:KEY(4) ON
70 ON KEY GOSUB 140,1390,1530,3840
80 CLS:LOCATE 14,0:PRINT"MENU"
90 LOCATE 6,4:PRINT"F1- Tabla y explicación"
100 LOCATE 6,6:PRINT"F2- Algunas leyes químicas"
110 LOCATE 6,8:PRINT"F3- Nociones de formulación"
120 LOCATE 6,10:PRINT"F4- Finalizar"
130 GOTO 130
140 REM - TABLA PERIODICA
150 CLS
160 PRINT:PRINT" Con esta tabla te será mucho más fácil realizar las formulaciones de todo tipo de compuestos."
170 PRINT" Su utilización es muy simple:"
180 PRINT" Los elementos están agrupados por características en vez de por número atómico. Notarás que faltan algunos elementos como el francio, germanio, neoblio, uranio, plutonio..."
190 PRINT" Esto es debido a que sólo se encuentran los que en más compuesto hay en la Naturaleza."
200 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT" FULSA UNA TECLA"
210 I$=INKEY$:IF I$="" THEN 210 ELSE 220
220 CLS:COLOR 15,1,1:SCREEN 2:OPEN"GRP:"AS#1
230 A$="C15BM10,0D10P180D100L80U20L20U40L20D140L40U60L20U120"
240 DRAW A$:LINE(10,10)-(190,10),15:LINE(0,0)-(255,191),15,B
250 LINE(10,30)-(190,30),15
260 LINE(10,50)-(70,50),15:LINE(80,50)-(190,50),15
270 LINE(10,70)-(70,70),15:LINE(90,70)-(190,70)
280 LINE(10,90)-(70,90):LINE(90,90)-(190,90)

```



```

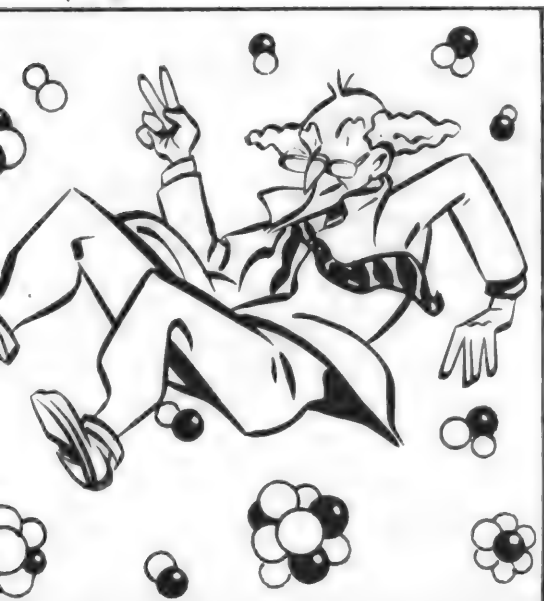
290 LINE(10,110)-(70,110)
300 LINE(10,130)-(70,130)
310 LINE(30,150)-(70,150)
320 LINE(30,170)-(70,170)
330 LINE(30,190)-(70,190)
340 LINE(30,0)-(30,130)
350 LINE(50,0)-(50,191)
360 LINE(70,0)-(70,191)
370 LINE(90,0)-(90,50)
380 LINE(110,0)-(110,90)
390 LINE(130,0)-(130,110)
400 LINE(150,0)-(150,110)
410 LINE(170,0)-(170,110)
420 LINE(10,0)-(190,0),15
430 LINE(190,0)-(190,10)
440 PRESET(20,2):PRINT#1,"0"
450 PRESET(40,2):PRINT#1,"1"
460 PRESET(60,2):PRINT#1,"2"
470 PRESET(80,2):PRINT#1,"3"
480 PRESET(100,2):PRINT#1,"4"
490 PRESET(120,2):PRINT#1,"5"
500 PRESET(140,2):PRINT#1,"6"
510 PRESET(160,2):PRINT#1,"7"
520 PRESET(180,2):PRINT#1,"8"
530 REM POSICIONAMIENTO ELEMENTOS
540 PRESET(12,15):PRINT#1,"He"
550 PRESET(12,35):PRINT#1,"Ne"
560 PRESET(12,55):PRINT#1,"Ar"
570 PRESET(12,75):PRINT#1,"Kr"
580 PRESET(12,95):PRINT#1,"Xe"
590 PRESET(12,115):PRINT#1,"Rn"

```

```

600 PRESET(37,15):PRINT#1,"H"
610 PRESET(32,35):PRINT#1,"Li"
620 PRESET(32,55):PRINT#1,"Na"
630 PRESET(32,75):PRINT#1,"K"
640 PRESET(32,95):PRINT#1,"Rb"
650 PRESET(32,115):PRINT#1,"Cs"
660 PRESET(32,143):PRINT#1,"Cu"
670 PRESET(40,133):PRINT#1,"Zn"
680 PRESET(32,155):PRINT#1,"Ag"
690 PRESET(32,180):PRINT#1,"Au"
700 PRESET(40,172):PRINT#1,"3"
710 PRESET(52,15):PRINT#1,"Be"
720 PRESET(52,35):PRINT#1,"Mg"
730 PRESET(52,55):PRINT#1,"Ca"
740 PRESET(52,75):PRINT#1,"Sr"
750 PRESET(52,95):PRINT#1,"Ba"
760 PRESET(52,115):PRINT#1,"Ra"
770 PRESET(52,135):PRINT#1,"Zn"
780 PRESET(52,155):PRINT#1,"Cd"
790 PRESET(52,180):PRINT#1,"Hg"
800 PRESET(60,172):PRINT#1,"1"
810 PRESET(77,15):PRINT#1,"B"
820 PRESET(72,35):PRINT#1,"Al"
830 PRESET(97,15):PRINT#1,"C"
840 PRESET(92,35):PRINT#1,"Si"
850 PRESET(92,60):PRINT#1,"Sn"
860 PRESET(100,54):PRINT#1,"2"
870 PRESET(92,80):PRINT#1,"Pb"
880 PRESET(100,74):PRINT#1,"2"
890 PRESET(117,15):PRINT#1,"N"
900 PRESET(112,35):PRINT#1,"As"
910 PRESET(117,55):PRINT#1,"P"
920 PRESET(112,75):PRINT#1,"Sb"
930 PRESET(112,95):PRINT#1,"Bi"
940 PRESET(137,15):PRINT#1,"O"
950 PRESET(137,35):PRINT#1,"S"
960 PRESET(132,55):PRINT#1,"Se"
970 PRESET(132,75):PRINT#1,"Te"
980 PRESET(132,95):PRINT#1,"Cr"
990 PRESET(157,15):PRINT#1,"F"
1000 PRESET(152,35):PRINT#1,"Br"
1010 PRESET(152,55):PRINT#1,"Cl"
1020 PRESET(157,75):PRINT#1,"I"
1030 PRESET(152,95):PRINT#1,"Mn"
1040 PRESET(172,15):PRINT#1,"Fe"
1050 PRESET(172,35):PRINT#1,"Co"
1060 PRESET(172,55):PRINT#1,"Ni"
1070 PRESET(172,75):PRINT#1,"Pd"

```

```

1080 PRESET(172,95):PRINT#1,"Pt"
1090 PRESET(80,175):PRINT#1,"Pulsa una t
ecla."
1100 I$=INKEY$:IF I$="" THEN 1100 ELSE 1
110
1110 CLOSE#1:CLS:COLOR 15,1,1:SCREEN 0
1120 REM EXPLICACION TABLA
1130 LOCATE 6,0:PRINT"EXPLICACION DE LA
TABLA"
1140 LOCATE,2:PRINT"-Columna 0= gases no
bles"
1150 LOCATE,4:PRINT"-Columna 1 actua val
encia 1 y espe- ciales"
1160 LOCATE,6:PRINT"-Columna 2 actua val
encia 2 y espe- ciales"
1170 LOCATE,6:PRINT"-Columna 3 actua val
encia 3"
1180 LOCATE,8:PRINT"-Columna 4 actua val
encia 4 y espe- ciales"
1190 LOCATE,10:PRINT"-Columna 5 actua va
lencias 1,3,5 y especiales"
1200 LOCATE,12:PRINT"-Columna 6 actua va
lencias 2,4,6 y especiales"
1210 LOCATE,14:PRINT"-Columna 7 actua va
lencias 1,3,5,7 y especiales"
1220 LOCATE,16:PRINT"-Columna 8 actua va
lencias especia- les":LOCATE8,20:PRINT
" PULSA UNA TECLA":I$=INKEY$:IF I$=""
THEN 1220 ELSE 1230
1230 CLS
1240 'ELEMENTOS CON MAS DE 1 VALENCIA
1250 LOCATE 3,0:PRINT"ELEMENTOS CON MAS
DE 1 VALENCIA"
1260 PRINT:PRINT" ESTOS ELEMENTOS SON
:"
1270 LOCATE 2,4:PRINT"N= 2'4 y valencias
columna 5"
1280 LOCATE 2,6:PRINT"Cr= 3'5 y valencia
s columna 6"

```

```

1290 LOCATE 2,8:PRINT"Mn= 2'4'6 y valenc
ias columna 7"
1300 LOCATE 2,10:PRINT"Fe,Co y Ni= sólo
valencias 2'3"
1310 LOCATE 2,12:PRINT"Pd= sólo valencia
s 2'4"
1320 LOCATE 2,14:PRINT"Pt= sólo valencia
s 2'4'6"
1330 LOCATE 2,16:PRINT"Cu= valencias 2 y
1"
1340 LOCATE 2,18:PRINT"Au= valencias 3 y
1"
1350 LOCATE 2,20:PRINT"Hg=valencias 1 y 2
"
1360 LOCATE 2,22:PRINT"Sn y Pb=valencias
4 y 2"
1370 I$=INKEY$:IF I$="" THEN 1370 ELSE R
ETURN 80
1380 REM LEYES QUIMICAS

```

```

1390 CLS:LOCATE 6,12:PRINT"ALGUNAS LEYES
QUIMICAS"
1400 FOR I=1 TO 1000:NEXT I:CLS
1410 LOCATE 4,0:PRINT"LEY DE LA CONSERVA
CION DE LA MATERIA"
1420 LOCATE 2,9:PRINT" Durante una reacc
ión química la materia no es creada
ni destruida"
1430 FOR I=1 TO 3000:NEXT I:CLS
1440 LOCATE 10,0:PRINT"LEY DE PROUST"
1450 LOCATE 2,7:PRINT"Los elementos cons
tituyentes de un compuesto están present
es siempre en una relación fija"
1460 FOR I=1 TO 4000:NEXT I:CLS
1470 LOCATE 2,0:PRINT"LEY DE LAS PROPORC
IONES MULTIPLES"
1480 LOCATE2,4:PRINT"Cundo dos elemento
sse combinan en-tre sí en proporciones d
iferentes,las distintas masas de uno de
los ele- mentos que se combinan con una
misma masa del otro están entre sí en u
na relación de números enteros"
1490 FOR I=0 TO 6000:NEXT I:CLS
1500 LOCATE4,0:PRINT"LEY DE COMBINACION
DE LOS VOLUMENES DE GAY-LUSS
AC"
1510 LOCATE,6:PRINT"Cundo un gas reacci
ona con otro,lo hace de modo que la raz
ón de los vo- lúmenes se exprese por nú
meros ente- ros y pequeños.El volúmen obt
enido será igual o menor que la suma de
los volúmenes que entran en combinación
"
1520 FOR I=1 TO 6000:NEXT I:RETURN 80
1530 REM NOCIONES DE FORMULACION
1540 KEY(1) OFF:KEY(2) OFF:KEY(3) OFF:KE
Y(4) OFF
1550 KEY(1) ON:KEY(2) ON:KEY(3) ON:KEY(4

```

```

) ON:KEY(5) ON:KEY(6) ON:KEY(7) ON:KEY(1
0) ON
1560 CLS:ON KEY 60SUB 1680,1990,2090,222
0,2910,3110,3510,,,3830
1570 LOCATE9:PRINT"SUB MENU"
1580 LOCATE9,1:PRINT"-----"
1590 LOCATE4,4:PRINT"F1= Hidruros"
1600 LOCATE4,6:PRINT"F2= Oxidos"
1610 LOCATE4,8:PRINT"F3= Peróxidos"
1620 LOCATE4,10:PRINT"F4= Acidos"
1630 LOCATE4,12:PRINT"F5= Hidróxidos o b
ases"
1640 LOCATE4,14:PRINT"F6= Sales"
1650 LOCATE4,16:PRINT"F7= Métodos de nom
enclatura"
1660 LOCATE4,18:PRINT"F10= Menú Principa
l"
1670 GOTO 1670
1680 REM HIDRUROS
1690 CLS:LOCATE12:PRINT"HIDRUROS"
1700 LOCATE4,2:PRINT" El H,en sus combin
aciones bina- rias,da lugar a tres tip
os de compuestos:"
1710 LOCATE2,4:PRINT"a) HIDRACIDOS(con 1
os elementos no metálicos F,Cl,Br,I,
S,Se,Te)"
1720 LOCATE 2,8:PRINT"b) Compuestos del
hidrógeno con otros no metales(N,P
,C,Si)"
1730 LOCATE 2,11:PRINT"c) Hidruros metal
icos compuestos con metales"
1740 LOCATE 6,20:PRINT"pulsa una tecla"
1750 I$=INKEY$:IFI$="" THEN 1750 ELSE 17
60
1760 CLS
1770 LOCATE8:PRINT"FORMULACION DE HIDRUR
OS"
1780 LOCATE2,2:PRINT"Para formular los c
ompuestos bina- rios del H hay que ten
er en cuen- ta:"
1790 LOCATE2,5:PRINT"-La colocación del
elemento que se combina(izquierda o d
erecha del H) Los elementos METALICOS
se colocan a la izquierda y los que fo
rman HIDRACIDOS a la derecha"
1800 LOCATE2,15:PRINT"-La valencia del e
lemento que se combina con el H:"
1810 LOCATE2,18:PRINT"El número de átomo
s de H que for- marán parte de la mol
écula es igual a la valencia del elemen
to, ya que la valencia del H es UNO"
1820 LOCATE 9,22:PRINT"PULSA UNA TECLA"
1830 I$=INKEY$:IF I$="" THEN 1830 ELSE 1
840
1840 CLS
1850 REM EJEMPLOS
1860 COLOR 15:LOCATE 2:PRINT"Ejemplos de
hidrácidos:"

```

```

1870 PRINT:PRINT"C1+H=HCl  Acido clorhidrico"
1880 PRINT:PRINT"S+H=H2S  Acido sulfhidrico"
1890 COLOR 15
1900 PRINT:PRINT"Ejemplos de compuestos de H con otros no metales"
1910 PRINT:PRINT"N+H=NH3  Amoniaco"
1920 PRINT:PRINT"C+H=CH4  Metano"
1930 COLOR 4
1940 COLOR15:PRINT:PRINT"Ejemplos de hidruros metálicos:"
1950 PRINT:PRINT"Li+H=LiH  Hidruro de litio"
1960 PRINT:PRINT"Ca+H=CaH2 Hidruro de calcio"
1970 PRINT:PRINT:PRINT"          pulsa una tecla"
1980 I$=INKEY$:IF I$="" THEN 1980 ELSE RETURN 1560
1990 REM *** OXIDOS ***
2000 CLS:LOCATE 1,12:PRINT"EL OXIGENO Y SUS COMPUESTOS BINARIOS"
2010 FOR I=1 TO 2000:NEXT I:CLS
2020 PRINT:PRINT" El oxigeno tiene número de oxidación (2-). Actua en valencia II. Se combina con casi todos los elementos formando los OXIDOS."
2030 PRINT:PRINT"Li(I)+O(II)=Li2O  Oxido de litio"
2040 PRINT:PRINT"Ca(II)+O(II)=CaO  Oxido de calcio"
2050 PRINT:PRINT" Existen elementos que se presentan en varios estados de oxidación, y distintas valencias como el Au, Pd,Pt,Hg..."
2060 PRINT" Para nombrarlos existen tres sistemas que los puedes ver ahora a l terminar con los óxidos."
2070 PRINT:PRINT" PULSA UNA TECLA"
2080 I$=INKEY$:IF I$="" THEN 2080 ELSE RETURN 1560
2090 REM PEROXIDOS
2100 CLS
2110 LOCATE 10,12:PRINT"PEROXIDOS"
2120 FOR I=1 TO 1500:NEXT
2130 CLS
2140 PRINT" Los peróxidos sólo pueden formarse con los elementos metales"
2150 PRINT:PRINT" Su formación es muy simple:"
2160 PRINT:PRINT" Sólo ha de formarse el óxido con la mayor valencia del elemento y sumarle oxígeno. Al final no puede simplificarse, pero si al principio ."
2170 PRINT:PRINT"          Ejemplo"
2180 PRINT:PRINT"Peróxido de Au: Au2O3+O+Au2O4"
2190 PRINT:PRINT"Peróxido de Pt: Pt2O6--->PtO3+O= PtO4"

```

```

2200 PRINT:PRINT"          PULSA UNA TECLA"
2210 I$=INKEY$:IF I$="" THEN 2210 ELSE RETURN 1560
2220 REM          ACIDOS
2230 CLS
2240 LOCATE 13,12:PRINT"ACIDOS"
2250 FOR I=1 TO 1000:NEXT I
2260 CLS
2270 LOCATE 13:PRINT"ACIDOS"
2280 PRINT:PRINT" Los ácidos son sustancias que:"
2290 PRINT:PRINT"a) Ceden protones(H+) en medio acuoso"
2300 PRINT"b) Enrojecen la tintura de tornasol"
2310 PRINT:PRINT"c) La fenolftaleína,incolora en medio básico,sigue incolora en medio ácido"
2320 PRINT:PRINT"d) Presentan sabor agrio"
2330 LOCATE 8,20:PRINT"PULSA UNA TECLA"
2340 I$=INKEY$:IF I$="" THEN 2340 ELSE 2350
2350 CLS
2360 LOCATE 13:PRINT"ACIDOS"
2370 PRINT:PRINT" Las sustancias ácidas pertenecen a dos grupos de compuestos. Unos,aquellos que no contienen O en su molécula y que reciben el nombre de hidrácidos."
2380 PRINT" Estos ácidos toman la terminación « hidrico » como ácido clorhídrico HCl."
2390 PRINT:PRINT:PRINT" Otros ácidos contienen O en su molécula y reciben el nombre de OXACIDOS, de fórmula general HxMyOz. En esta fórmula general, M es casi siempre un no metal. Los subíndices x,y,z corresponden a números enteros"
2400 LOCATE 8,20:PRINT"PULSA UNA TECLA"
2410 I$=INKEY$:IF I$="" THEN 2410 ELSE 2420
2420 CLS
2430 LOCATE 10:PRINT"ACIDOS IMPORTANTES"
2440 PRINT"Acidos importantes del grupo de los alogenos(Cl,Br e I)"
2450 PRINT:PRINT"HClO  Acido hipocloroso"
2460 PRINT"HClO2  Acido cloroso"
2470 PRINT"HClO3  Acido clórico"
2480 PRINT"HClO4  Acido perclórico"
2490 PRINT:PRINT"Estos mismos ácidos pueden formularse con el Br e I"
2500 LOCATE 8,20:PRINT"PULSA UNA TECLA"
2510 I$=INKEY$:IF I$="" THEN 2510 ELSE 2520
2520 CLS
2530 LOCATE 10:PRINT"ACIDOS IMPORTANTES"

```

```

2540 PRINT" del grupo de los anfitígenos(S,Se,Te)"
2550 PRINT
2560 PRINT"H2SO3  Acido sulfuroso"
2570 PRINT"H2SO4  Acido sulfúrico"
2580 PRINT
2590 PRINT" Cómo el S, se formula el Se y el Te"
2600 LOCATE 8,20:PRINT"PULSA UNA TECLA"
2610 I$=INKEY$:IF I$="" THEN 2610 ELSE 2620
2620 CLS
2630 LOCATE 10:PRINT"ACIDOS IMPORTANTES"
2640 PRINT" del grupo nitrogenoideo(N,P,As)"
2650 PRINT:PRINT"HNO2  Acido nitroso"
2660 PRINT"HNO3  Acido nítrico"
2670 PRINT"H3PO3  Acido ortofosforoso"
2680 PRINT"H3PO4  Acido ortofosfórico"
2690 PRINT:PRINT" Cuando un elemento con igual grado de oxidación da distintos compuestos, para diferenciarlos se les coloca unos prefijos que indican su mayor o menor contenido de H2O."
2700 PRINT" Estos prefijos son:"
2710 PRINT" META ----> 1 MOLECULA DE AGUA"
2720 PRINT" PIRO ----> 2 MOLECULAS DE AGUA"
2730 PRINT" ORTO ----> 3 MOLECULAS DE AGUA"
2740 LOCATE 8,20:PRINT"PULSA UNA TECLA"
2750 I$=INKEY$:IF I$="" THEN 2750 ELSE 2760
2760 CLS
2770 LOCATE 10:PRINT"ACIDOS IMPORTANTES"
2780 PRINT" del grupo del carbono(C y Si)"
2790 PRINT:PRINT"H2CO3  Acido carbónico"
2800 PRINT"H2SiO3  Acido metasilícico"
2810 PRINT"H4SiO4  Acido ortosilícico"
2820 LOCATE 8,20:PRINT"PULSA UNA TECLA"
2830 I$=INKEY$:IF I$=INKEY$ THEN 2830 ELSE 2840
2840 CLS
2850 PRINT"ACIDOS IMPORTANTES CON ALTO GRADO DE OXIDACION(Mn,Cr)"
2860 PRINT:PRINT"HMnO4  Acido permangánico"
2870 PRINT"H2CrO4  Acido crómico"
2880 PRINT"H2Cr2O7  Acido dicrómico"
2890 LOCATE 8,20:PRINT"PULSA UNA TECLA"
2900 I$=INKEY$:IF I$="" THEN 2900 ELSE RETURN 1560

```




```

2910 REM      HIDROXIDOS
2920 CLS:LOCATE 12,10:PRINT"HIDROXIDOS"
2930 FOR I=1 TO 1500:NEXT I
2940 CLS
2950 LOCATE 5:PRINT"CARACTERISTICAS PRIN
CIPALES"
2960 PRINT
2970 PRINT" Los hidróxidos son sustancia
s que:"
2980 PRINT"a) Azulean la tintura de torn
asol enrojecida por los ácidos"
2990 PRINT
3000 PRINT"b) Enrojecen la fenolftaleina
"
3010 PRINT"c) Son cáusticos. Su sabor re
cuerda a la lejía."
3020 PRINT:PRINT" Las bases estan formad
as por un ion metálico y el grupo OH-(ox
idrilo). anion negativo de grado de ox
idación (1-)> Su formula general es M(OH
)n. M,indica el elemnto metálico i n su
valencia."
3030 PRINT
3040 PRINT"Ejemplo:"
3050 PRINT
3060 PRINT"KOH      Hidróxido de potas
io"
3070 PRINT"Fe(O)H2  Hidróxido de hierr
o(II)"
3080 PRINT"Cr(OH)3  Hidróxido de cromo
(III)"
3090 LOCATE 8,20:PRINT"PULSA UNA TECLA"
3100 I$=INKEY$:IF I$="" THEN 3100 ELSE R
ETURN 1560
3110 CLS:REM      SALES
3120 LOCATE 10,12:PRINT"SALES"
3130 FOR I=1 TO 1000:NEXT I:CLS
3140 PRINT" Las sales son el resultado d
e la u- nión de una especie catiónica co
n una especie aniónica distintas a H-
. O2- y OH-. Las sales se nombran se- g
ún procedan de los aniones senci- llos
ode aniones precedentes de los oxácido
s."
3150 PRINT
3160 PRINT" Si proceden de aniones senci
llos se nombra el elementoacabado en « u
ro » seguido del metal correspondiente:"
3170 PRINT"Ejemplo:"
3180 PRINT"ClNa  Clor-uro de sodio"
3190 PRINT"ICu   Yod-uro de cobre"
3200 LOCATE 8,20:PRINT"PULSA UNA TECLA"
3210 I$=INKEY$:IF I$="" THEN 3210 ELSE 3
220
3220 CLS
3230 PRINT" En las sales de iones poliat
ómicos la terminación del oxácido cambi
aba de « oso » a « ito » y el « ico »

```

```

por « ato »:"
3240 PRINT:PRINT
3250 PRINT"HClO      Acido hipocloroso"
3260 PRINT"NaClO     Hipoclorito de sodio"
3270 PRINT"KClO3     Clorato de potasio"
3280 LOCATE 10,12:PRINT"PULSA UNA TECLA"
3290 I$=INKEY$:IF I$="" THEN 3290 ELSE 3
300
3300 CLS
3310 LOCATE 6:PRINT"CLASIFICACIO DE LAS
SALES"
3320 PRINT:PRINT"Las sales pueden clasif
icarse en:"
3330 FOR I=1 TO 3
3340 PRINT
3350 NEXT I
3360 PRINT"Sales neutras no tienen H en
su mo- lécula y sa las ácidas"
3370 PRINT"Son sales neutras:"
3380 PRINT:PRINT"AgCl  Cloruro de plat
a"
3390 PRINT"BaSO4  Sulfato de bario"
3400 PRINT:PRINT"Son sales ácidas:"
3410 PRINT:PRINT"NaHS      Hidrógeno sul
furo de sodio"
3420 PRINT"LiHSO4  Hidrógeno sulfato d
e litio"
3430 LOCATE 10,20:PRINT"PULSA UNA TECLA"
3440 I$=INKEY$:IF I$="" THEN 3440 ELSE 3
450
3450 CLS
3460 PRINT" Los ácidos que en su molécul
a tie- nen más de un H pueden formar io
nes sin necesidad de desprenderse de
todo el H de su molécula:"
3470 PRINT:PRINT
3480 PRINT"H2CO3-H+ ---> HCO3- Ion H car
bonato"
3490 LOCATE 10,20:PRINT"PULSA UNA TECLA"
3500 I$=INKEY$:IF I$="" THEN 3500 ELSE R
ETURN 1560
3510 REM  SISTEMAS DE NOMENCLATURA
3520 CLS
3530 PRINT" Existen tres sistemas de nom
brar los compuestos:"
3540 PRINT:PRINT
3550 PRINT"a) El sistema Stock, en el qu
e se lee el compuesto,óxidos o ácid
os normalmente, indicando con un nú-
mero el grado de oxidación del e-
lemento."
3560 PRINT:PRINT" Ejemplo:"
3570 PRINT:PRINT"FeO  Oxido de hierro(I
I) (dos)"
3580 PRINT"Fe2O3  Oxido de hierro(III) (t
res)"
3590 LOCATE 10,20:PRINT"PULSA UNA TECLA"
3600 I$=INKEY$:IF I$="" THEN 3600 ELSE 3

```

```

610
3610 CLS:PRINT"b) Nomenclatura sistemáti
ca:"
3620 PRINT
3630 PRINT"Utilizando los prefijos grigo
s MONO-,DI-,TRI-,etc.En muchas oca
sio- nes el prefijo mono no suele utili-
zarse:"
3640 PRINT
3650 PRINT"FeO      Monóxido de hierro"
3660 PRINT"Fe2O3  Trióxido de dihierro"
3670 LOCATE 10,20:PRINT"PULSA UNA TECLA"
3680 I$=INKEY$:IF I$="" THEN 3680 ELSE 3
690
3690 CLS
3700 PRINT"c)Nomenclatura antigua:"
3710 PRINT
3720 PRINT" Si el óxido está hecho con u
n no metal se llamará anhídrido, con
un metal óxido."
3730 PRINT
3740 PRINT"Si el elemento X tiene tiene
1 va- lencia se llamará oxido de X."
3750 PRINT
3760 PRINT" Si tiene 2 se usa la termina
ción « oso » para la más pequeña e
« ico » para la mayor."
3770 PRINT
3780 PRINT" Si tiene 3 se usa, en la más
peque- ña « hipo » al prin- cipio y « o
so » al final. En la mediana se le pone
« oso » al final y al mayor se le c
oloca « ico » al final"
3790 PRINT
3800 PRINT" Si tiene 4 se hace como si t
uvira tres, i a la más grande se le po
ne delante « per » y al final« ico »."
3810 LOCATE 10,22:PRINT"PULSA UNA TECLA"
3820 I$=INKEY$:IF I$="" THEN 3820 ELSE R
ETURN 1560
3830 KEY(1) OFF:KEY(2) OFF:KEY(3) OFF:KE
Y(4) OFF:KEY(5) OFF:KEY(6) OFF:KEY(6) OF
F:KEY(10) OFF:RETURN 60
3840 CLS:END

```



Test de listado

Teoría química

10 - 58	360 - 36	710 - 184	1060 - 104	1410 - 220	1760 - 159	2110 - 4	2460 - 46	2810 - 155	3160 - 235	3510 - 0
20 - 58	370 - 191	720 - 217	1070 - 121	1420 - 80	1770 - 56	2120 - 95	2470 - 76	2820 - 33	3170 - 219	3520 - 159
30 - 58	380 - 15	730 - 221	1080 - 157	1430 - 99	1780 - 43	2130 - 159	2480 - 148	2830 - 98	3180 - 45	3530 - 112
40 - 0	390 - 75	740 - 18	1090 - 77	1440 - 157	1790 - 123	2140 - 40	2490 - 89	2840 - 159	3190 - 89	3540 - 92
50 - 33	400 - 115	750 - 4	1100 - 40	1450 - 45	1800 - 126	2150 - 80	2500 - 33	2850 - 111	3200 - 33	3550 - 5
60 - 196	410 - 155	760 - 40	1110 - 99	1460 - 79	1810 - 39	2160 - 30	2510 - 54	2860 - 57	3210 - 180	3560 - 166
70 - 136	420 - 237	770 - 81	1120 - 0	1470 - 236	1820 - 36	2170 - 108	2520 - 159	2870 - 134	3220 - 159	3570 - 105
80 - 79	430 - 95	780 - 68	1130 - 228	1480 - 134	1830 - 226	2180 - 80	2530 - 9	2880 - 136	3230 - 176	3580 - 196
90 - 2	440 - 22	790 - 101	1140 - 37	1490 - 38	1840 - 159	2190 - 233	2540 - 173	2890 - 33	3240 - 92	3590 - 33
100 - 103	450 - 43	800 - 231	1150 - 155	1500 - 101	1850 - 0	2200 - 114	2550 - 145	2900 - 137	3250 - 172	3600 - 196
110 - 194	460 - 64	810 - 108	1160 - 159	1510 - 7	1860 - 170	2210 - 212	2560 - 246	2910 - 0	3260 - 245	3610 - 50
120 - 138	470 - 85	820 - 230	1170 - 221	1520 - 116	1870 - 160	2220 - 0	2570 - 15	2920 - 29	3270 - 237	3620 - 145
130 - 25	480 - 106	830 - 129	1180 - 165	1530 - 0	1880 - 36	2230 - 159	2580 - 145	2930 - 168	3280 - 25	3630 - 169
140 - 0	490 - 127	840 - 9	1190 - 169	1540 - 28	1890 - 219	2240 - 253	2590 - 64	2940 - 159	3290 - 84	3640 - 145
150 - 159	500 - 148	850 - 39	1200 - 175	1550 - 210	1900 - 74	2250 - 178	2600 - 33	2950 - 140	3300 - 159	3650 - 161
160 - 163	510 - 169	860 - 154	1210 - 18	1560 - 110	1910 - 142	2260 - 159	2610 - 0	2960 - 145	3310 - 57	3660 - 216
170 - 80	520 - 190	870 - 44	1220 - 34	1570 - 32	1920 - 182	2270 - 182	2620 - 159	2970 - 134	3320 - 79	3670 - 33
180 - 248	530 - 0	880 - 174	1230 - 159	1580 - 167	1930 - 210	2280 - 147	2630 - 9	2980 - 163	3330 - 185	3680 - 100
190 - 232	540 - 150	890 - 160	1240 - 58	1590 - 65	1940 - 103	2290 - 223	2640 - 168	2990 - 145	3340 - 145	3690 - 159
200 - 211	550 - 176	900 - 21	1250 - 162	1600 - 106	1950 - 201	2300 - 8	2650 - 165	3000 - 86	3350 - 204	3700 - 109
210 - 103	560 - 196	910 - 202	1260 - 4	1610 - 231	1960 - 35	2310 - 151	2660 - 253	3010 - 143	3360 - 255	3710 - 145
220 - 92	570 - 226	920 - 62	1270 - 166	1620 - 75	1970 - 221	2320 - 6	2670 - 166	3020 - 246	3370 - 89	3720 - 127
230 - 76	580 - 246	930 - 72	1280 - 18	1630 - 200	1980 - 237	2330 - 206	2680 - 196	3030 - 145	3380 - 184	3730 - 145
240 - 229	590 - 13	940 - 181	1290 - 118	1640 - 246	1990 - 0	2340 - 226	2690 - 51	3040 - 219	3390 - 2	3740 - 65
250 - 37	600 - 74	950 - 205	1300 - 103	1650 - 203	2000 - 128	2350 - 159	2700 - 207	3050 - 145	3400 - 198	3750 - 145
260 - 162	610 - 166	960 - 65	1310 - 101	1660 - 146	2010 - 119	2360 - 182	2710 - 196	3060 - 92	3410 - 179	3760 - 26
270 - 178	620 - 180	970 - 86	1320 - 212	1670 - 35	2020 - 109	2370 - 189	2720 - 43	3070 - 172	3420 - 98	3770 - 145
280 - 184	630 - 100	980 - 102	1330 - 204	1680 - 0	2030 - 172	2380 - 160	2730 - 54	3080 - 151	3430 - 33	3780 - 190
290 - 3	640 - 225	990 - 192	1340 - 205	1690 - 75	2040 - 235	2390 - 29	2740 - 33	3090 - 36	3440 - 130	3790 - 145
300 - 43	650 - 247	1000 - 61	1350 - 199	1700 - 13	2050 - 235	2400 - 33	2750 - 24	3100 - 82	3450 - 159	3800 - 170
310 - 103	660 - 53	1010 - 76	1360 - 9	1710 - 229	2060 - 23	2410 - 110	2760 - 159	3110 - 217	3460 - 29	3810 - 35
320 - 143	670 - 173	1020 - 255	1370 - 187	1720 - 212	2070 - 114	2420 - 159	2770 - 9	3120 - 191	3470 - 92	3820 - 36
330 - 183	680 - 17	1030 - 128	1380 - 0	1730 - 153	2080 - 50	2430 - 9	2780 - 25	3130 - 139	3480 - 111	3830 - 147
340 - 151	690 - 56	1040 - 52	1390 - 7	1740 - 191	2090 - 0	2440 - 61	2790 - 162	3140 - 6	3490 - 33	3840 - 90
350 - 252	700 - 213	1050 - 79	1400 - 139	1750 - 64	2100 - 159	2450 - 119	2800 - 123	3150 - 145	3500 - 227	TOTAL: 45813



SUSCRIBETE HOY MISMO SI QUIERES ESTAR EN VANGUARDIA

La primera revista de MSX de España en tu domicilio cada mes. Por el precio de DIEZ NUMEROS recibirás DOCE.

Además tu condición de suscriptor te da derecho a descuentos y ofertas especiales en otros productos.

MANHATTAN TRANSFER, S.A.

Nombre y apellidos

Calle N.º

Ciudad Tel.

Provincia

Deseo suscribirme a la revista
SUPERJUEGOS EXTRA MSX

a partir del número
FORMA DE PAGO: Mediante talón bancario a nombre de:

MANHATTAN TRANSFER, S.A.
C/. Roca i Batlle, 10-12
08023 Barcelona

Muy importante: para evitar retrasos en la recepción de los números rogamos detalléis exactamente el nuevo número de los distritos postales. Gracias.

TARIFAS:

España por correo normal	Ptas. 1.750,-
Europa correo normal	Ptas. 2.000,-
Europa por avión	Ptas. 2.500,-
América por avión	25 USA \$

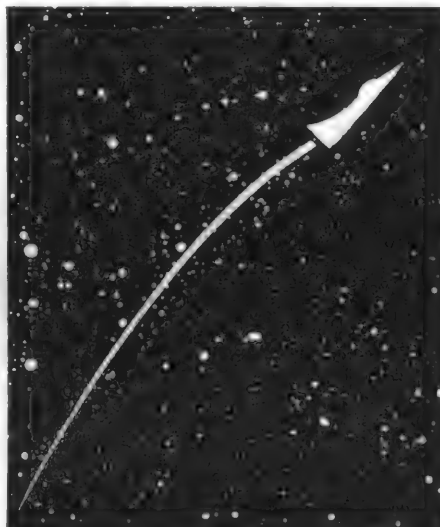
MERXE

«Merxe» es un juego de marcianitos muy simple y que publicamos por la economía de instrucciones con que lo ha realizado su autor, aprovechando al máximo la potencia del BASIC MSX.

```

10 ' *****
20 ' *   MERXE   *
30 ' *  POR JOSEBA LOPEZ *
40 ' *  PARA MSX CLUB   *
50 ' *****
60 OPEN"GRP:"FOR OUTPUS#1:COLOR 15,4,4
:GOTO 730
70 V=0:T=10:C=0:L=0:FOR AB=0TO 200
80 Q=INT(RND(1)*256):J=INT(RND(1)*192):P
SET(Q,J),8:BEEP
90 NEXT AB
100 K=2:N=0:LINE(0,0)-(30,192),1,BF:LINE
(140,173)-(240,189),15,B:PRESET(150,180)
:PRINT#1,"PUNTOS":L:DRAW"BM0,192F256"
110 DRAW"BM0,192E20R20F10U5R5E10R20F5R12
R10D4R3U8F10F14"
120 X=220:Y=100:DRAW"BM240,189D2":PAINT(
30,185),15
130 PLAY"T250;XMU$;"
140 SPRITE$(0)=CHR$(%H1D)+CHR$(%H7D)
150 P=STRIG(RP):IF P=-1THENK=6ELSEK=2
160 D=STICK (RP)
170 IF D=3 THEN
180 IF D=5 THEN Y=Y+K
190 IF D=7 THEN
200 IF D=1 THEN Y=Y-K
210 IF Y=0THEN Y=2
220 IF Y=182THEN Y=180
230 PUT SPRITE 0,(X,Y),15,0
240 SPRITE$(1)=CHR$(%H1B)
250 V=V+5
260 PUT SPRITE1,(V,T),1,1
270 IF V=250 THEN V=0:T=INT(RND(5)*165):
N=N+1:IF N=50 THEN 580
280 IF V=X AND Y=T+1 OR V=X AND Y=T OR
V=X AND Y=T-1 THEN C=C+100:LINE (200,175)
-(235,187),4,BF:LINE(140,173)-(240,189)
,15,B:PRESET(150,180):PRINT#1,"PUNTOS":C
:PLAY"V15T250CE6"
290 IF C=3000THEN 300ELSE 140
300 X=X-2:BEEP:FORTY=1TO10:NEXT:BEEP:FOR
SD=1TO10:NEXT
310 IF X=0 THEN 530 ELSE LINE(0,50)-(15,
150),8,BF:LINE(0,110)-(256,90),8,BF:Y=10
0:GOTO 230

```



```

320 FOR R=1TO200
330 AA=INT(RND(1)*256)
340 BB=INT(RND(1)*192)
350 PSET (AA,BB),1:BEEP
360 NEXT R
370 FOR AS=1TO70
380 CIRCLE(124,96),AG,8
390 NEXT AS
400 LINE (0,90)-(250,110),1,BF:MU$="V150
3DAGF#E04D03AGF#E04D03AGF#6E"
410 PRESET (7,95):PRINT#1,"NOS ACERCAMOS
AL PLANETA MERXE":PLAY"T250;XMU$;XMU$;"
420 FOR NM=1TO1000:NEXTNM
430 SCREEN 0:KEY OFF:GOTO 680
440 LOCATE 5,0:PRINT "MIRA QUE AVENTURA
"
450 LOCATE 0,2:PRINT"*****
*****"
460 LOCATE 0,4:PRINT"Estamos ante un pla
neta sumamente peligroso donde se hay
an las puertas del universo.Tu las tiene
s que atravesar,y para ello haras
lo siguiente:
470 LOCATE 0,10:PRINT"Hav una fuerza de
gravedad contra ti,para vencerla tendras
que recoger lossatelites de energia.Con
3000 puntos lo pasaras.Utiliza el boton
de disparo o la barra espaciadora

```

```

para acelerar(respectivamente)."
480 LOCATE 0,17:PRINT"El numero de satel
ites no es infinito osea que no dejes es
capar ni uno."
490 LOCATE 0,20:PRINT"*****
*****"
500 FOR XC=1TO1000:NEXTXC
510 SCREEN 2,1
520 GOTO 70
530 FOR RT=1TO2000:NEXTRT
540 SCREEN 0
550 LOCATE 5,10:PRINT"///LO HAS CONSEGUI
DO\\\\"
560 FOR HN=1TO 2000:NEXT:CLS
570 GOTO 630
580 FOR GO=1TO1000:NEXT:SCREEN 0
590 LOCATE0,6:PRINT"SE ACABARON LOS SATE
LITES DE ENERGIA"
600 LOCATE5,10:PRINT"■ LO SIENTO,HAS PE
RDIDO ■":PLAY"CCCCC":FOR GO=1TO2000:NEX
T:CLS
610 FOR CX=1TO1000
620 GOTO 630
630 LOCATE 2,10:INPUT "¿QUIERES JUGAR OT
RA VEZ?":L$
640 IF L$="SI"THENSREEN 2,1:GOTO 70
650 IF L$="NO"THENCLS: GOTO 660ELSE630
660 LOCATE 10,10:PRINT "ADIOS..."
670 PLAY"CCCCCCCC":FOR LW=1TO2000:NEXT:C
LS:END
680 LOCATE 0,6:INPUT"QUIERES CONTROLAR C
ON JOISTICK O CON
LOS CURSORES (A/B)":T$
690 IF T$="A"THEN RP=1
700 IF T$="B"THEN RP=0
710 CLS
720 GOTO 440
730 SCREEN 3
740 PRESET(0,30):PRINT#1," JOSEBA
PRESENTA"
750 FOR HG=1TO 1500:NEXT
760 CLS:PRESET(7,40):PRINT#1," MERXE"
770 LINE (0,30)-(230,78),15,B
780 FOR ERT=1TO2000:NEXT
790 CLS:SCREEN 2,1:GOTO 320

```

10 - 58	90 - 6	170 -172	250 -162	330 - 22	410 -222	490 - 89	570 - 15	650 - 12	730 -217
20 - 58	100 -221	180 -139	260 - 91	340 -244	420 - 86	500 -162	580 -200	660 -109	740 - 4
30 - 58	110 -193	190 -176	270 - 41	350 -125	430 - 66	510 - 22	590 - 42	670 -154	750 -165
40 - 58	120 -129	200 -136	280 - 0	360 -213	440 -180	520 -221	600 -109	680 -138	760 - 89
50 - 58	130 -132	210 - 25	290 - 38	370 - 69	450 - 73	530 - 88	610 -254	690 -244	770 -227
60 -245	140 - 34	220 -125	300 -180	380 - 56	460 -166	540 -214	620 - 15	700 -244	780 -247
70 -222	150 - 47	230 -108	310 -141	390 - 23	470 - 77	550 - 74	630 - 72	710 -159	790 - 1
80 -229	160 -199	240 - 30	320 -133	400 -189	480 - 72	560 -123	640 -209	720 - 80	TOTAL: 9526

¡¡COMPLETA TU HEMEROTECA DE PROGRAMAS!!



N.º 1 a 4 - 475 PTAS.



N.º 5 - 150 PTAS.



N.º 6 - 150 PTAS.



N.º 7 - 150 PTAS.



N.º 8 - 150 PTAS.



N.º 9 y 10 - 300 PTAS.



N.º 11 - 175 PTAS.



N.º 12 - 175 PTAS.



N.º 13 - 175 PTAS.



N.º 14 - 175 PTAS.



N.º 15 - 175 PTAS.



N.º 16 y 17 - 350 PTAS.



N.º 18 - 175 PTAS.



N.º 19 - 175 PTAS.



E. SOFTWARE 275 PTAS.



N.º 20 - 175 PTAS.

¡SI TE HACE FALTA ALGUN NUMERO DE **MSX** PÍDELO HOY MISMO!

Para contar con la más completa colección de programas de MSX sólo tienes que recortar o fotocopiar el cupón y dirigirlo a Dpto. Suscripciones MSX CLUB DE PROGRAMAS. Roca i Batlle, 10-12. 08023 Barcelona.

BOLETIN DE PEDIDO

Sí, deseo recibir hoy mismo los números de MSX CLUB DE PROGRAMAS, libre de gastos de envío, por lo que adjunto talón n.º del Banco/Caja por el importe de ptas. a nombre de MANHATTAN TRANSFER, S.A.
 NOMBRE Y APELLIDOS
 CALLE N.º CIUDAD
 DP PROVINCIA TEL.

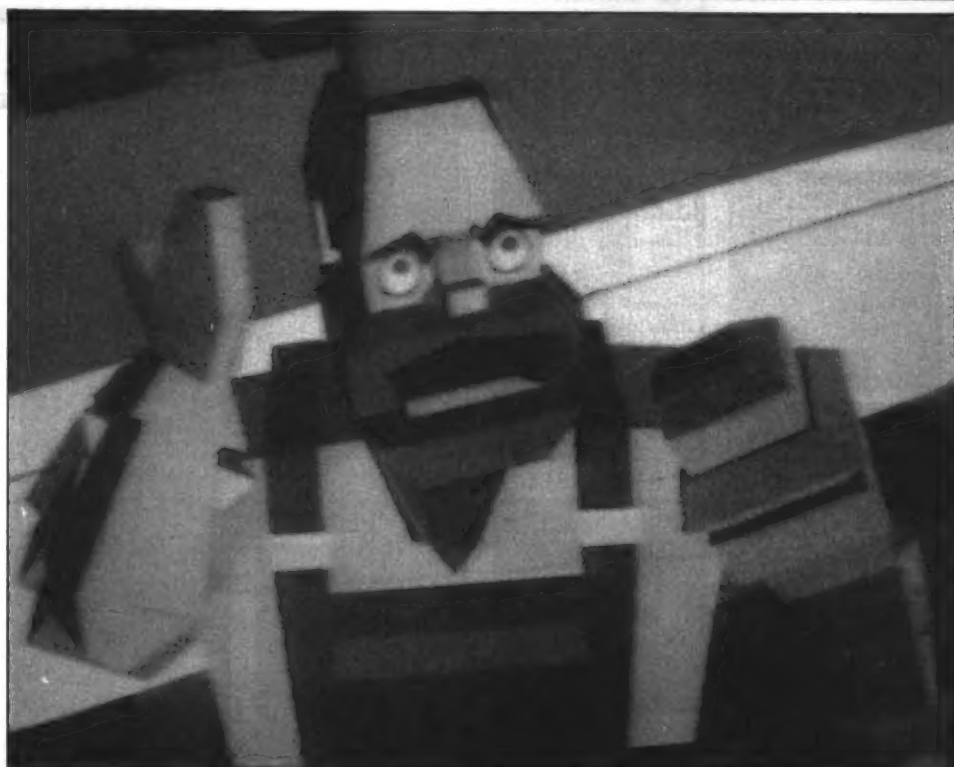
GRAF 2

En esta versión de su programa gráfico su autor lo presenta en blanco y negro y del mismo modo que en Graf-1, puede cambiarse el color de los ojos pulsando la barra espaciadora y pulsado 1 cambia el color del ojo izquierdo y el 2 el del otro.

```

10 COLOR 15,1,1
20 C=15
30 OPEN"GRP:"AS1
40 DEFUSR1=65:DEFUSR2=68
50 CLS
60 SCREEN 2
70 PSET(0,0)
80 A=USR1(0)
90 FOR I=1 TO 800:PRINT#1,"%";:NEXT I
100 A=USR2(0)
110 IF INKEY$("<") " " THEN 110
120 LINE(100,1)-(170,191),1,BF
130 LINE(100,1)-(170,191),15,B
140 DRAW"BM130,12M134,1R26M165,27M163,38
M162,66M159,82M156,81M152,71M154,57M152,
13M132,8M118,42BM162,56M158,55U3M160,53M
162,38R2"
150 DRAW"BM139,48M141,52M144,47M152,55M1
44,51M141,55M139,48BM119,47M128,41M130,4
7M133,44M130,51M127,44M119,47"
160 DRAW"BM133,47M135,48M130,63M132,61M1
38,63D2M130,63M129,69M138,72M138,65M140,
56"
170 CIRCLE(126,51),2,15,,,1.4:PAINT(126,
51),15:CIRCLE(126,53),4,15,,,1.4
180 CIRCLE(146,58),2,15,,,1.4:PAINT(146,
58),15:CIRCLE(146,60),4,15,,,1.4
190 DRAW"BM123,44M119,43M119,60M130,63BM
138,67M143,68M139,60M138,67M152,70"
200 DRAW"BM119,55M112,66M110,87M146,100M
148,88M134,78M124,78M124,88M145,95M146,1
00BM124,88M118,90BM124,78M116,76"
210 CIRCLE(116,83),6,15,,,1.8
220 DRAW"BM155,101R1M159,82L2M155,101M14
6,98BM155,101M151,101M110,95M110,88BM110
,95M118,111M142,122M151,110"
230 DRAW"BM126,115M130,132M136,144M154,1
06M162,108M160,150M112,145M114,104BM154,
107M143,136M140,135"
240 DRAW"BM112,138M102,136M102,189M166,1
89M170,145M160,144BM132,147D6R4U6BM112,1
58M111,171M159,174M159,164M112,158"
250 LINE(160,133)-(170,133),15
260 DRAW"BM160,105M160,78M170,81BM162,67
M170,81"
270 DRAW"BM112,127M102,126M103,104M100,1
03BM103,104M107,79L7BM107,79M108,72R4BM1

```



```

12,67M100,60U2M112,65BM100,39M120,48"
280 LINE(162,63)-(170,67),15
290 K$=INKEY$
300 IF K$=" " OR K$="1" OR K$="2" THEN
GOSUB 320
310 GOTO 290
320 C=C+1:IF C=16 THEN C=2
330 IF K$=" " THEN GOSUB 360:GOSUB 400
340 IF K$="1" THEN GOSUB 360
350 IF K$="2" THEN GOSUB 400
360 CIRCLE(126,51),2,1,,,1.4:PAINT(126,5
1),1
370 CIRCLE(126,51),2,C,,,1.4:PAINT(126,5
1),C
380 IF K$=" " THEN GOTO 400 ELSE GOTO
430
390 RETURN
400 CIRCLE(146,58),2,1,,,1.4:PAINT(146,5
8),1
410 CIRCLE(146,58),2,C,,,1.4:PAINT(146,5
8),C
420 RETURN 430
430 RETURN

```

Test de listado

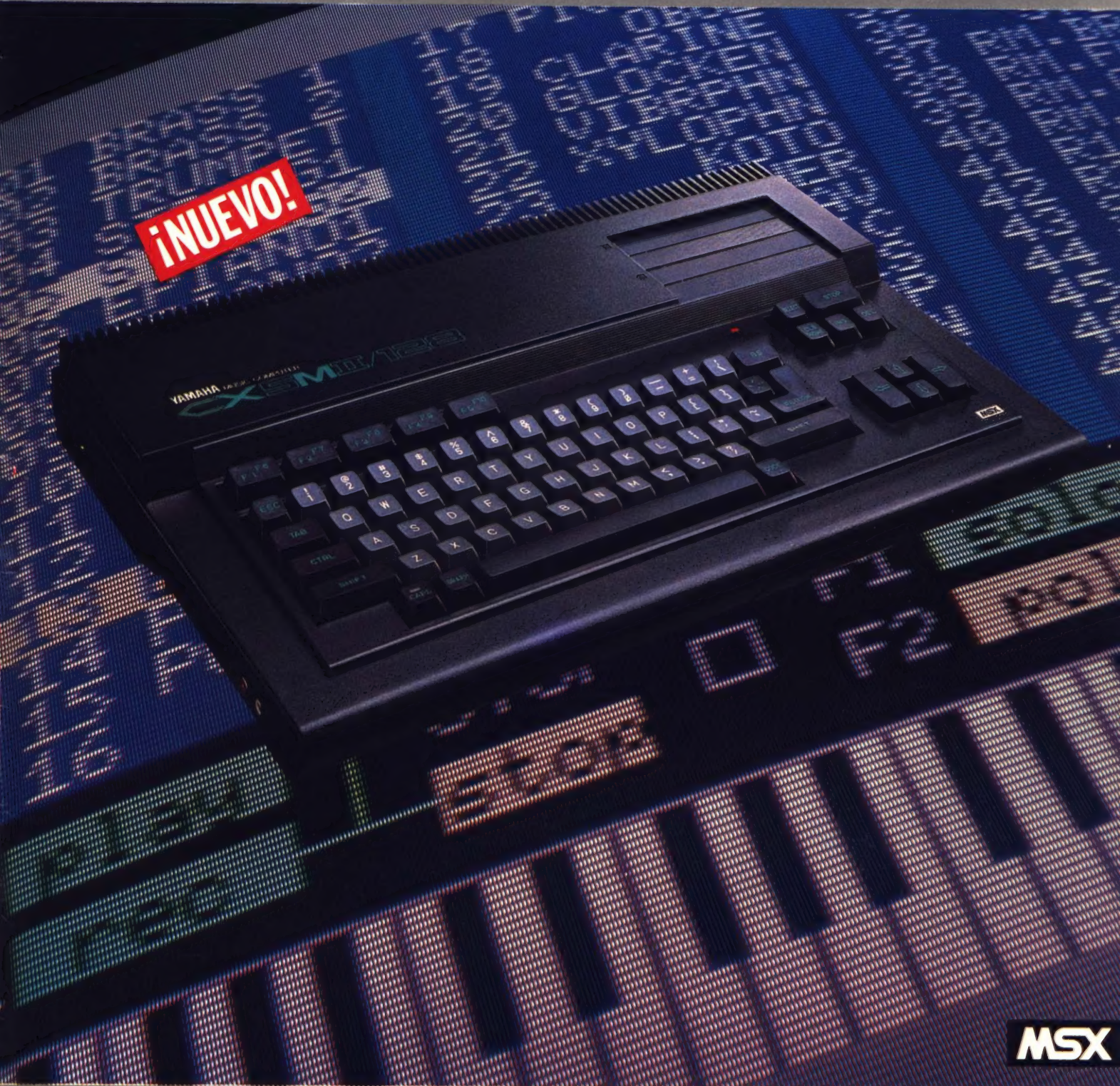
10 - 87	200 - 2	390 -142
20 - 80	210 -165	400 -150
30 -220	220 -190	410 -199
40 -200	230 -193	420 - 75
50 -159	240 -105	430 -142
60 -216	250 -117	
70 - 97	260 - 30	
80 -129	270 -215	
90 - 64	280 -239	
100 -130	290 - 74	
110 -239	300 -120	
120 -153	310 -186	
130 - 95	320 -173	
140 -152	330 -113	
150 - 62	340 - 60	
160 -142	350 -101	
170 -135	360 -123	
180 -162	370 -172	
190 -223	380 - 80	
		TOTAL:
		5911

YAMAHA

OXSMII/128

MUSIC COMPUTER

¡NUEVO!



MSX



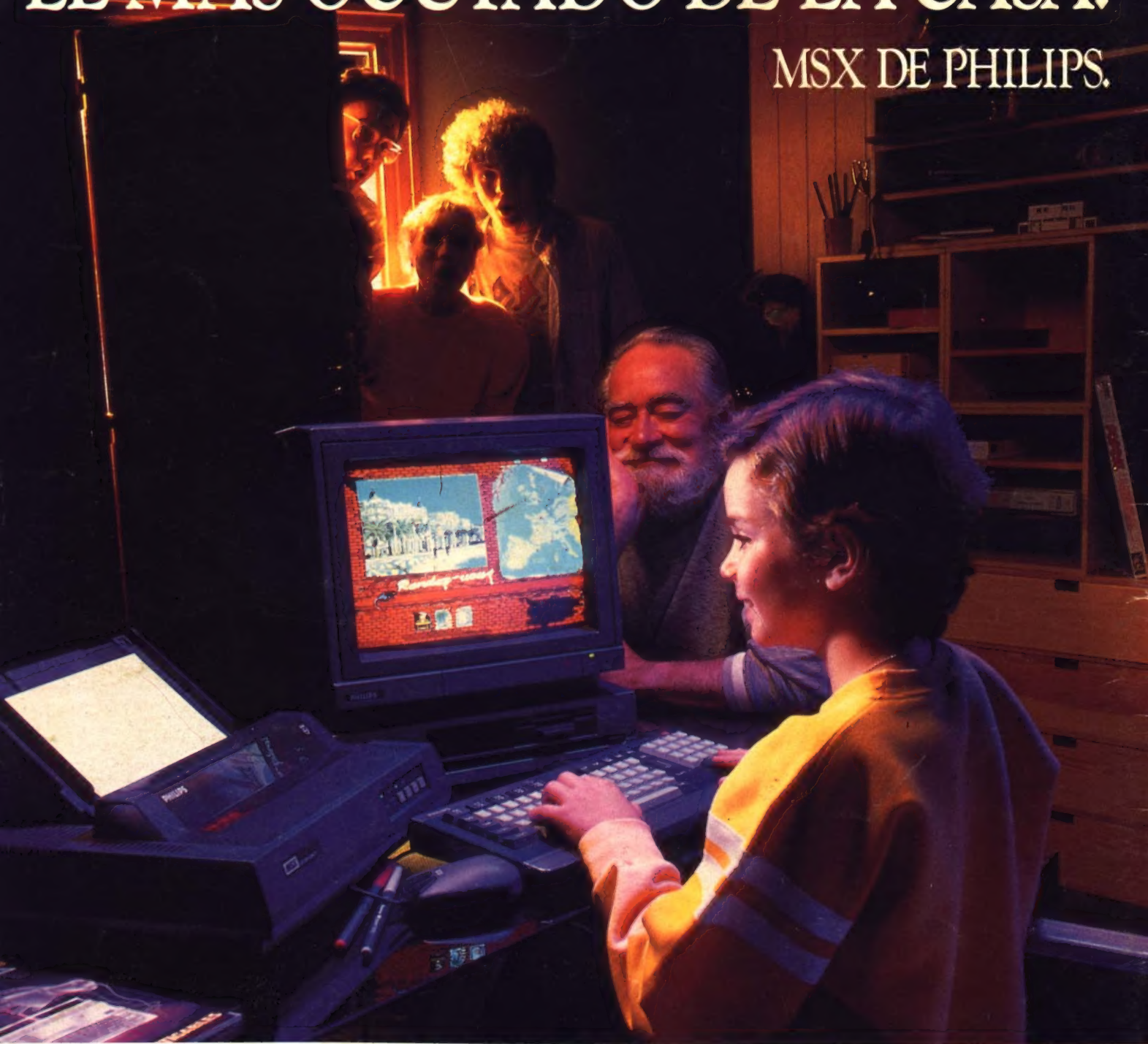
YAMAHA-HAZEN

Carretera de La Coruña, km. 17,200 / Teléfono 637 76 46 / Télex 42454 HAZEN E / 28230 Las Rozas de Madrid

Philips New Media Systems

EL MAS OCUPADO DE LA CASA.

MSX DE PHILIPS.



Porque nadie puede resistirse a la tentación del MSX de Philips. A sus divertidos juegos de aventuras. A sus entretenidos programas educativos. O a los de oficina, como el "Home office". Capaz de hacer estadísticas, estudio de cuentas, contabilidad, etc.

Y los programas específicos para hacer más fácil el trabajo al ama de casa. O al estudiante. Además, posee una amplísima gama de periféricos: impresoras, monitores, ratón, etc. Disfrute con el MSX de Philips. Siempre que no esté ocupado.



Philips integra su futuro.

PHILIPS